

*Sol Meier's*

# GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

1997



Дедушка  
**Мейер**



Мониторы Philips Brilliance  
Откройте в себе  
Леонардо!



Изменили жизнь Леонардо



Что бы вы ни создавали при помощи компьютера, мониторы Philips Brilliance позволят наиболее полно раскрыть ваш талант. Все мониторы этой серии отличаются лучевой трубкой такого качества, что она способна великолепно воспроизвести один пиксель! А это обеспечивает и необычайно высокое разрешение, и равномерную контрастность и стабильную цветопередачу. Выберите любой (размеры 15", 17", 21") — и вы не ошибетесь!



**PHILIPS**

**DVM Group**  
(095) 913-51-85  
(095) 269-17-76

**IMAGE**  
(095) 972-23-43  
(095) 972-23-63

**KRAFTWAY**  
(095) 956-49-80

**MAREX**  
(095) 742-50-55  
(095) 195-69-83  
(095) 195-03-28

**PARTYA**  
(095) 742-50-00  
(095) 742-40-00  
(095) 913-50-90



**В ОЖИДАНИИ ИГРЫ: ЦЕЛЬНАЯ ГЛЫБА**  
"Монолит": ждан, яркая, РПГ и стойка на  
ушла / 2

**В ОЖИДАНИИ ИГРЫ: ЧЕЛОВЕК И ПАРОВОЗ**  
Делуша Мейер / 8  
Человек-поезд становится на колесах  
каверзнейшей Gole, EKE

**ЯРКО-ДРАКОНОВОРЦЫ**  
Страдания конго Барбера / 12  
Dragon Logo 2

**СТРАТЕГИК\В ОЖИДАНИИ ИГРЫ**  
Новости / 16

**СТРАТЕГИК\В ОЖИДАНИИ ИГРЫ**  
**ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД**  
Чужие планы не берут / 24  
Fellon Haven

Две карты, Бидан / 21  
Richard Carr's Transasia Island

**СТРАТЕГИК\ВОСЛЕД ВРОДАМ**  
Смоделируй на троих войну / 24  
Magic: The Gathering BattleMaga



**СТРАТЕГИК\ПОД ШНОРЕЛЕМ**  
Буй в квадрате воды / 28  
BattleShip

**СТРАТЕГИК\WARGAME\**  
**NON-STOP-ГЕНЕРАЛЫ**  
Звездные баталии,  
или Хексы в космосе / 32  
Ster Bonoral

**СТРАТЕГИК\МОРСКИЕ РАССКАЗЫ**  
Море зовёт / 36  
Age of Sail

**СТРАТЕГИК\АПОКАЛИПСИС ПОСЛЕЗАВТРА**  
Империю меркнущих светил / 38  
Emperor of the Fading Sun

**СТРАТЕГИК\ВПРОК**  
Выпьем за Сталина,  
или Советы немцам и... / 42  
Советы по производству игры Command &  
Conquer: Red Alert за СССР  
Command & Conquer: Red Alert

**СТРАТЕГИК\КОДЫ**  
Коды / 46

**АСТОН**  
What the Story? (planning glory) / 48  
Забывшие войны — красивые компьютеры и  
послевоенные 23 пилота — вертолеты, самолеты и  
танки — это — планета пережитых и чужих войн

**АСТОН\В ОЖИДАНИИ ИГРЫ**  
Новости / 49

**АСТОН\В ОЖИДАНИИ ИГРЫ**  
**ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД**  
Пальма и джунглистова / 52  
JMO

Не Еловая субмарина / 53  
TigerShark

Тыкие дни в гугли / 54  
Redneck Vampire



Танки грязи не боятся / 56  
Test Drive: Off Road

**АСТОН\КАКОЙ ЖЕ РУССКИЙ**  
Клоунопокеище / 58  
Scorchor

**АСТОН\НИ РЫБА НИ МЯСО**  
Что может быть хуже влохой погоды? / 60  
AS

**АСТОН\ТРУСНЕ ИГРАЕТ**  
Спорт как искусство / 62  
BuerfBlode

**АСТОН\ЛЕВАЯ РЕЗЬБЯ**  
Грифити,  
или Слово из трех букв / 64  
TPO

**АСТОН\ЯРКАДНОЕ ОНО**  
Неско в версологии / 66  
Boltcogs

**АСТОН\УТОЛОК МОТОЛОГА\**  
**КЛАССИЦИЗМ**  
Японский и сумасшедший / 68  
Классика жанра продолжает стрелять и  
лафрышовать  
Taxis Banny  
Crazy Drake

**АСТОН\КОДЫ**  
Коды / 72

**СИМУЛЯТОР\В ОЖИДАНИИ ИГРЫ**  
Новости / 74

**СИМУЛЯТОР\В ОЖИДАНИИ**  
**ИГРЫ\ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД**  
Скоростная утка / 79  
The Need For Speed 2

**СИМУЛЯТОР\ВАЛЕРИЙ ПАЛТЫ**  
Ностальгия по будущему / 80  
Flying Corps



**СИМУЛЯТОР\НИИИ БЕСПРЕДЕЛА**  
Робот — не роскошь... / 84  
B-Hemo

**СИМУЛЯТОР\"ФОРМУЛА 2"**  
Принадлежит истории / 87  
Power F1

**КВЕСТЫ**  
Забегаловка на перекрестке времен / 90  
Вечный кайф по имени  
Callahan's CrossTime Saloon

**КВЕСТЫ\В ОЖИДАНИИ ИГРЫ**  
Новости / 92

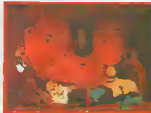
**КВЕСТЫ\ПОТЕРЯННЫЙ ЖАНР**  
Мертвые мышки / 96  
The City of Lost Children

**КВЕСТЫ\ВЗГЛЯД НА СОЛНЦЕ**  
По пустыню залу, по наркеты / 98  
Versailles 1685

**КВЕСТЫ\ДИСКОВЕТА "ЖИВОЙ ТРУП"**  
В оюкках смерти / 103  
Disworld II

**КВЕСТЫ\ЖЕЛОВО**  
Покаяние в Соед-Фе / 102  
Sacred Ground

**КВЕСТЫ\УЛЕТИТЬ ЗАЗЕРКАЛЬЕ**  
Разминание во радости  
в пластическом Нисде / 104  
The Neverhood



**КВЕСТЫ\ВПРОК**  
Деловые войны / 106

Словесно к игре Leisure Suit Larry: Love for Sail!  
Lola's Sex Larry: Love for Sell!

**НИГРОС\ЖЕЛЕЗО**

Мониторы, которые мы выбираем / 112  
Тестовая лаборатория Gole EKE  
каждый сайт на мониторе  
(мультимедиа и не только)

**РУКОПИСЬ**  
**НАЙДЕННАЯ В ТМР-ФАЙЛЕ**  
Agent 007, или Game esp! / 124

## GAME.EXE

#2 1997

Издатель: Иллюстрация

Игорь Воронин (и.о. редактора) Александр Баранов (технический редактор)  
Илья Дубовский (технический редактор)  
Илья Дубовский (технический редактор)  
Илья Дубовский (технический редактор)  
Илья Дубовский (технический редактор)  
Илья Дубовский (технический редактор)  
Илья Дубовский (технический редактор)  
Илья Дубовский (технический редактор)  
Илья Дубовский (технический редактор)  
Илья Дубовский (технический редактор)

Адрес редакции: 117418, Москва, 7-4 Пушкинск-град, а  
телефоны (095) 260-2881, 260-2882  
Факс: (095) 260-1854, 260-2883

E-mail: info@game.exe

Издатель: Иллюстрация  
Издатель: Иллюстрация  
Издатель: Иллюстрация  
Издатель: Иллюстрация  
Издатель: Иллюстрация  
Издатель: Иллюстрация  
Издатель: Иллюстрация  
Издатель: Иллюстрация  
Издатель: Иллюстрация  
Издатель: Иллюстрация

Издатель: Иллюстрация

### УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ:

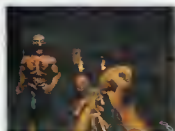
"Противостояние"	19
Age of Sail	36
Allegiance Reality	7
Ates Rising	76
BattleShip	28
Blood	2
Blue Heat	19
Capitalism Plus	93
Callahan's Crosstime Saloon	90
Clew	42
Command & Conquer: Red Alert	74
Conquered Earth	77
Crazy Drake	68
Cul's Adventure	92
Dark Vengeance	50
Disworld II	100
Dogfight	17
Doom 3D	49
Dragon Lore 2: The Heart of the Dragon Man	12
Earth Siege 3: Future Wars	78
Empire of the Fading Sun	38
Fallen Haven	20
Flying Corps	80
G-Name	84
Golden Gate	92
Helicops	66
HyperBlade	62
Imperium Galactica	18
Interstate 76	50
Magic: The Gathering BattleMaga	24
MDK	52
Myr Alley	75
Nexus Prime	10
Power F1	87
Prince and the Coward	94
QuakeRally	49
Redneck Rampage	54
Richard Cain's Treasure Island	21
Sacred Ground	102
Scorchor	58
Star General	32
Steel Legions	75
Suit Larry: Love for Sail	108
SWAT 2	49
Team Apache	74
Test Drive: Off Road	56
The City of Lost Children	96
The Condemned	96
The Dark Half: Endsive	93
The Need for Speed 2	79
The Neverhood	104
The Prince and the Coward	94
TigerShark	53
Toxic Bunny	68
Versailles 1685	98
WAR, Inc.	16
Walbridge	16
Wes Craven's Principles of Fear	93
XS	60
Zork: The Grand Inquisitor	93
ZPC: No Fresh Shall Be Spiced	64

### РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:

"С"	1 стр. обн.	Рядом "Стандарт" (106.8FM)	95
"Алексей"	83	"Экспресс Телеком"	71
"Бума"	14	DVM Group	116
"Виртуальный класс"	103	Intellcom	117
"Дона"	7-35	Megastore	123
"Домашний компьютер"	57	Multimedia Club	3 стр. обн.
"Издательство Алькор"	23	Phinps	2 стр. обн.
"Никита"	31	TrafficMach	113
"Норман"	11	X-Ring	118



# "Монолит": экшн, аркада, РПГ и стойка на ушах



## Кровавая баня

Они обещали многое. "Поверь, и путь будет указан", — сказали они. И я принял их веру. Они требовали доказательств и получили их. Но о Нем я узнал лишь тогда, когда в первый раз взял в руки жертвенный нож. Они не предупредили меня, и это было лишь одним из бесчисленных уроков, которые мне предстояло усвоить. Теперь Его имя навсегда во мне, в моем сердце, в моей душе. Чернобог, повелитель Падишах. Я погружался все глубже во тьму с каждой жертвой... Ну что ж, довольно — пора укушить руку, которая так щедро меня кормила. Теперь мой путь лежит через все подземелья, вниз, к Нему Мель — мой компас, жаль лишь, что у меня нет другого оружия, кроме этих старых вере...



Возможность отомстить вам представляют хорошие ребята из команды Monolith, недавно купившей фирму Q-Studios, которая разрабатывала проект Blood для известной 3D Realms. Игрок, жаль, что на время, станет одним из натырех Избранных, верховных жрецов кабалистического культа, посвященного страшно-му и ужасному Чернобогу (Tchernobog). По неизвестным причинам вас сильно обидели... убив и похоронив на кладбище около церкви. Ваша задача, как обычно, вспомнить все, а заодно и расправиться с тремя бывшими братьями, плавно переходя от них к Чернобогу. По этой самой причине в игре четыре самозада.

Вам предстоит помериться силами с поклонниками культа, горгульями, зомби, гонимыми ада и прочими антигероями из длинного списка злодеев и мертвецов. Для того чтобы человечество навсегда забыло название культа, вам придется придушить, проткнуть, перерезать и поджечь всех до единого, принадлежащих этому "славно-



му" движению трупаков Работенка грязная и не терпит безгильоти.

"Используй то, что под рукой, и не ищи себе другого!" Этот девиз компании Monolith, очевидно, позаимствовала из старого австралийского мультфильма "80 дней вокруг света" и успешно воплотила в жизнь. Набор оружия в игре поражает своей необычностью: вы найдете в своем арсенале уже упомянутые выгты (!), сигнальный пистолет (!!), обрез (!!!), огнемёт, слепленный из аэрозольного баллончика и зажигалки, и даже трагичную куклу с полным набором булавок (!). Каждая из упомянутых штук имеет альтернативный способ применения, а иногда, съев определенный бонус, вы сможете стрелять и кромсать с обеих рук! Не стоит забывать и об "inventory", кармане, в который складываются все найденные предметы с целью их последующего применения.

Игра использует уже испытанный в боях 3D Realms'овский Build engine, отличающийся недурной скоростью, равно как и качеством графики. Авторы обещают значительно усовершенствовать engine, утверждая, что в их варианте он не уступит самому Quake'у. Правда, это касается лишь архитектуры и устройства уровней, тогда как модели врагов останутся строго плоскими.

Разумеется, подобная игра не сможет обойтись без multiplayer'a. Вы сможете принимать участие не только в

совместных боевых действиях, но и в подобии режима deathmatch, который в Blood'e называется BloodBath. Более того, Monolith клянется, что они смогли возродить боевой дух multiplayer-игры второго DOOM'a, который, увы, был почти утерян во время лихорадочно-бестолкового клонирования.

Несколько дней назад (текст пишется в начале марта) вышла в свет демо-версия, а если точнее — shagave игры (читайте наше правдо в следующем номере .EXE). Monolith чудесным образом обещает выпустить свою "Кровавку" уже нынешней весной, тогда как в 3D Realms, помнится, заявляли об осеннем релизе...

## Капитан Вискас

Не удовольствовавшись перекупкой Blood'a, Monolith

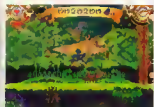


Productions готовят к выходу собственную игру, на этот раз истой воды платформенную аркаду. Да какую Claw а именно так называется проект, использует великолепный Direct3D engine, обладающий самым достоинством. Позволяя несколько слоев parallax scrolling'a, engine Claw увидит вас великолепно нарисованной графикой (это не преувеличение



Материалы  
рублики  
подготовлены  
Александром  
ВЕРШНИНЫМ





— заглупление на скриншоты), динамикой, скоростью, а также удивительными для аркады разрешениями (от 640х480). Но это не все! Впервые на PC-рынке простая аркада сможет позволить соревнования 64 игроков одновременно. Разумеется, в "Интернете"!

В отличие от своих коллег по жанру, Claw обладает прекрасным продуманным сюжетом, который порциями скроллится игрокам с помощью все той же потрясающей мультипликационной анимации. Игрок выступает в роли капитана Claw (Монтигосо Кошачий Коготок), по совместительству пирата и известного разбойника. При этом капитан Claw — человек... извините, кот



образованный и интеллигентный, как и полагается заслуженному краснознаменному флибустеру. Впрочем, власти об этом не подозревают и приказывают поймать удачливого разбойника, назначив крупную сумму за его голову и хвост. Попав в тюрьму, Claw находит записки предыдущего заключенного о некоем Амулете Девяти Жизней — а это уже предлог для побег!

Так начинаются приключения, в которых игрок будет помощником капитана, а вернее — станет самим Claw. Перед вами — 16 уровней, около 50 различных врагов (по три на каждом этапе) и 20 минут мушкетизма: есть ради чего бороться!

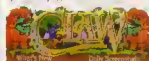
## Параллельная реальность

Похоже, что амбициозный Monolith (вот он — "цельно-каменно-глыбистый" характер) решил попробовать свои силы во всех жанрах компьютерных игр: так, недавно было объявлено о начале работ над on-line'овой RPG Alternate Reality.

Название не ново: две игры этой серии — The City и The Duneop — были выпущены в 80-х годах и давно стали классикой. Monolith обещает не опозорить славному имя и влить миру нечто уникальное. Игрокам будет дозволено создать свое виртуальное "Я" в самых мельчайших подробностях. Обитать вы будете в великолепно прорисованном трехмерном мире, который надолго вырвет вас из реального бытия. И неудивительно, ведь за игру встали Philip Price и Gary Gilbertson, создатели двух предыдущих приложений. А в их игры играют в сетях до сих пор!

Создав своего двойника, вы сможете исследовать бесконечные города и подземелья, биться с компьютерными негодяями и, разумеется, другими "живыми" игроками. Несмотря на обилие драк в игре, авторы понимают, что такой образ жизни нравится далеко не всем. Именно поэтому для многих пользователей Alternate Reality станет местом для встреч. Нет проблем! В новой игре у Monolith найдется уголок и занятие для всех желающих.

Проект находится в самом начале разработки, поэтому более подробной информации об игре не имеют даже сами авторы (нет и скриншотов). Впрочем, выход игры запланирован на середину 98 года, так что у ребят из Monolith'a есть время определиться.



## ПРАВИЛА

# Тысяча и один способ стойки на ушах

Все-таки "Интернет" — великая вещь: можно запросто взять и пообщаться с целой командой американских джевелеров, разговорами о новой игре которых вот уже какой день полна Сеть. Было бы желание. У интервьюера и, разумеется, у самих виновников торжества. И все это — сидючи в уютной квартире на Бережковской набережной, одной рукой нежно перебирая клавиатуру, а другой лаская веселого уралья и проказника Дума (как вы думаете, какова этимология клички любимой собаки нашего корреспондента?). Было бы желание...

А оно, конечно же, было — и у редактора отдела новостей **Александра ВЕРШИННА** (в народе — Game.EXE), и у сотрудников компании "Monolith": **Jason HALL** (CEO фирмы), **Nick NEWNARD** (главный дизайнер и разработчик игры Blood), **Craig HUBBARD** (дизайнер уровней Blood), **John JACK** (менеджер проекта Claw), **Philip PRICE** (главный дизайнер и разработчик Alternate Reality On-Line). Далее ребята будут проходить под партийной кличкой Monolith (один раз) и личной-логотипом своей любимой компании (раз двадцать)...

Итак, Саша, начинай! А ты, Дум, лучше иди погоняй кошек! (Простите, киски.)



**Monolith** Все просто, ведь мы создаем игры, в которые нам самим интересно играть. В самом начале компания состояла всего лишь из шести человек, так что определиться было очень легко. Теперь в нашем штате — 75 сотрудников, и каждый, конечно же, обладает собственным вкусом! Но мы все равно придерживаемся курса, выбранного на заре нашей эры. Поверьте, мы вовсе не ищем "прорыв" в рынке, которую можно

было бы "заклепать" своими продуктами. Выбор жанра целиком зависит от знания, что мы можем сделать программой вышеуказанного качества, которая заставит игрока СТОЯТЬ НА УШАХ, долго, очень долгое время. Мы знаем тысячу и один способ, как это сделать. Главное же в том, что Monolith поголовно состоит из таких же игроков, и мы изо всех сил стараемся выпускать вещи, интересные не только потребителю, но и нам самим.

**.EXE** Один из ваших проектов, Blood, стал известен задолго до появления демо-версии. И все же, на что вы надеетесь, выпустив еще один 3D shooter, которых в последнее время было более чем достаточно? Видимо, Blood обладает



**Game.EXE** Господа, вы появились на рынке компьютерных игр сравнительно недавно. Почему компания Monolith решила начать именно сурово-мистологических (извините, это не переводится) вещей, а именно с экшенов и аркад — Claw, Blood, MetalTek? Ведь список популярных игровых жанров неограничен, рукомашеством и вилломанством не ограничивается...



некими особыми достоинствами?

**М**ногие производители так и не смогли уловить нескольких вещей, превративших DDDM в суперхит. Главное — создание необходимой атмосферы игры. Сильные охотники за фрагми расскажут вам, что самым приятным как в первом, так и во втором DDDM было «почувствовать» игру во время deathmatch, проникнуться ею, утонуть в ней.

Так вот, Monolith ни в коем случае не собирается давить еще один клон, нет! Blood должен покорить рынок не только отличной графикой и превосходным звуком, но и набором оружия, его сбалансированностью и, конечно, все той же атмосферой. Подбор инструментов мщения в игре не менее важен. В течение BloodBath-игры вам придется в равной степени воспользоваться всеми видами оружия, каждое из которых имеет свои тактические преимущества и недостатки. Мы стараемся избежать основного недостатка прочих стрелков: в них требуется лишь найти самое мощное оружие, а затем смело давить на Ctrl.

К тому же, физическая модель Blood'a, графика, дизайн уровней, как нам кажется, не имеют аналогов. Перед глазами создателей стоит пример и стандарт для всех производителей компьютерных игр — великий DDDM. Но мы очень постарались вложить в сотворенный

мир всю свою душу, а также кучу секретов, пасхалек и даже чуточку злупской-ного юмора...

**.EXE** Наверно вышла демо-версия весьма симпатичной стрелки Realneck Rampage, созданной на основе старого доброго Build engine от 3D Realms. Авторы игры немало потрудились над тем, чтобы реализовать победивший от некоторой



Встряски Build. Как вы думаете, они преуспели в задуманном? И будет ли RR конкурентом вашему Bloody?

**М** «Демка» Redneck Rampage действительно крайне веселит. Но не более. Трудно представить, каким образом RR сможет соревноваться с нашим проектом. Во-первых, игры очень сильно различаются по стилю. Blood рассчитан на то, что у игрока не будет ни секунды на раздумья. Особенно в multiplayer-режиме. Графика в RR очаровательна, но как результат — количество фреймов в единицу времени значительно меньше. А этот фактор может коренным образом повлиять на «играбельность» аркады, не правда ли?

**.EXE** Наверное. Впрочем, вам виднее. Но а снова о дитяте 3D Realms... Как вы думаете, дни Build engine'a сочтены? Вопрос касается не только игр, основанных на этом продукте. Не считаете ли вы, что «pseudo 3D» игры вскоре исчезнут, уступив место Quake'y и его аналогам?

**М** Без сомнений, будущее — за трехмерностью. Но! Проси́те не забывать, что такие игры, как DDDM 2 и Duke Nukem 3D все еще очень и очень популярны. Многие игроки забыли не о технологических новшествах, а о том, насколько интересна сама игрушка. Продукт может быть невзрачен до умопомрачения в графическом плане, но в него никто не станет играть, если он не увлекает. Согласитесь,



ведь DDDM 2 до сих пор является стандартом для multiplayer-игр. Так будет, разумеется, до тех пор, пока не выйдет Blood...

**.EXE** В пресс-релизе, посвященном Bloody, ваша версия Build'a была названа «Enhanced». Какие же изменения принесет Monolith?

**М** Добавлено многое. Возьмем, к примеру, возможность изготовления настоящих 3D-уровней (комплексные этажи, комнаты-над-комнатами). Само собой, это не все — мы потрудились над спецэффектами, 3D-звуком, CD-музыкой и даже эффектом отражения звука (кажется, это называется эхо).

**.EXE** Выход Blood'a намечался на осень 97 года. Эта дата магическим образом сменилась на «весна 97» — как только Monolith взял игру в



свои руки. Данный факт особенно приятно отметить в то время, когда такие известные вещи, как Lands of Lore 2, Dungeon Keeper, Prey, Unreal и проч. бесконечно откладываются. Ребята, может, вы волшебники?

**М** Точно! Так и есть :) **.EXE** У нас имя главного плохиша, фигурирующего в сценарии в Blood, редакция Game.EXE была шифрована. Чернобог (Chetnobog) — звучит классно. Корни у этого слова явно русские. Может быть, у вас в команде есть наши соотечественники?

**М** На самом деле, мы взяли это имя из диалоговой «Фантазии»... Что же до нашей Родины... Памяно, это не секрет: наш главный дизайнер по музыке и звуковым эффектам — русский! Но он почему-то не считал нужным комментировать значение этого слова. Придется

привать его к отечеству!

**.EXE** Выбор оружия в Blood весьма нестандартен. Единственное, что нас постоянно гложет — уж больно нестерпим комплект. Вилы, обрез, сигнальный пистолет — набор голлика, уличного хулигана, да и только! Или глобальный стейб. Скажите, были ли причины для подбора именно такого арсенала, или вы просто старались выглядеть нестандартно в глазах игроков?



**М** Наигрались в игре предметы должны быть абсолютно «случайными», иначе мы выйдем за рамки жанра ужастиков. Согласитесь, реальный герой найдет под кроваткой прагматический, стандартный пистолет и ружье класса «земля-воздух». Герои, а значит, и нам, приходится импровизировать. К тому же, все оружие в игре обладает достаточной убойной силой. И им весомо орудовать!

Monolith ввел новый элемент в жанр: каждый вид оружия имеет альтернативное применение. Репетитива, к примеру, может стрелять одиночными выстрелами, а может и очередью, которая, как вы понимаете, наносит непоправимый урон врагу, заставляя его метаться в поисках воды или аптечки (конечно, при условии, что он выжил после удара). Даже вилы достаточно эффективны, чтобы усложнить недругу за несколько ударов. Нам не хотелось, чтобы хоть один вид оружия превращался в абсолютно ненужную вещь, как это случилось с ногой в Duke Nukem'e и пистолетом в DDDM...





**.EXE** Шутки в "Доке" были в общем-то на грани приличия — что стоит один "AAAA! Much better!". Redneck Ratpade использует другую тактику: в игре не найти резвых персонажей, кроме, быть может, куриц. Интересно, как в этом разрезе будет смотреться Blood? Как у вас с чувством юмора?

**М** Без всяких изменений, Blood уже обладает своим мрачным, черным юмором. "Безельные" шутки Дока хороши только для него самого, и мы стараемся держаться от них подальше. Наша мечта — достичь угрюмой, готтишеской атмосферы "Реаниматора" и ему подобных.

**.EXE** Ясно. А на клатбише все спокойненько... Но нам туда не надо, так что в все же о технологии, скорости multiplayer-режима — это хорошо. Но зачем придумывать велосипед, если можно попросту взять Quake engine и делать "все, что ты захочешь..." (цитата)?

**М** Гонка за новыми технологиями обычно оказывается делом гораздо более хлопотным, чем первая уж о соотношении затрат и прибыли. К тому времени, когда, скажем, мы



решили бы портировать Blood на Quake engine, сменили градацию и проч., наверняка появились бы какой-нибудь новая технология. Интересность и играбельность иштрихи — вот наша цель. Мы уверены, что Blood займает топы поклонников уже после выхода демо-версии.

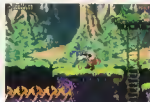
**.EXE** Недавно вышла "бета" игры Shrapn. Пожалуй, самым значительным ее отличием от DOOM'a стала технология "точечный" удар по врагам и возможность отстреливать части тела. К тому же, там реальные 3D-монстры! Может быть, вы планируете нечто подобное для Blood?

**М** Что касается декламации зомби — покажу, сколько

угорно! Подробно шутку можно будет поредавать и с головами игроков в multiplayer-режиме. А о подробном огне на отдельных частях тела... Мы старались сделать как можно более динамичную стрелялку для подробных зомби-с прицелом потребует слишком много времени. Вас устает несколько раз убить... А что вы скажете насчет возможности поиграть в футбол отвалившейся головой?

**.EXE** Скажу одно: черный юмор. Очень черный! Кстати, о сетевой игре, раз уж мы с ней заговорили. Интересно, BloodBath — это единственный deathmatch-режим? Или есть другие задумки?

**М** Стиль deathmatch в Blood'e сильно отличается от id-вариантов Quake'a и DOOM'a. Причин несколько. Как обычно, мы заботимся о скорости игры. Ребята в Monolith'e предпочитают жестокие и быстрые сражения, со счетом в несколько десятков фразгов. Наше оружие дает большую тактическую свободу в игре. Вместо того чтобы предложить бойдем еще один вариант убийственного pocket launcher'a, мы приспособили каждый тип оружия из арсенала для своей,



специфической функции. Человек, вооруженный огнестрельным пистолетом, вполне может противостоять кому-то с обрзом. В отличие от тех же Quake и Nukem'a и DOOM'a, где rocket launcher решает все, игроки в Blood научатся использовать



букально все оружие. Тот же, кто попытается выжить, расчистывая только на один (пусть даже немного более мощный) тип вооружения, обречен на смерть или... переселитение.

**.EXE** Понятно. А как насчет игры в Blood по "Интернету"? Знаю, что в Slack у вас смогут развиваться за один раз до 64 человек. Возможно ли такое в Blood? Было бы здорово!

**М** К сожалению, нам пришлось бы полностью переписать Blood для внедрения системы "client-сервер" (как в Quake'a). Что касается игры через "Интернет", то Blood уже оптимизирован под TEN. За этой службой последует Kall... Кроме того, играть в Quake посредством Internet'a с чем-нибудь менее мощным, чем ISDN-соединение, — это, извините, отстой. Нам кажется, что пользователи все-таки ждут игр, в которые можно с успехом играть по модему.

**.EXE** Хорошо, с Blood'ом действительно все ясно, давайте перейдем к следующей игре. Вы называете Slack "первой игрой поробного рода" на PC. Как же так? Мы думали, что вы готовите аркаду...

**М** Slack — это первая аркада в настоящем SVGA-режиме (640x480 и далее) для PC. Только начиная работать над проектом, мы знали, что хотим сделать очень качественную "а-ля консоль" аркаду: она должна быть не только лучшей и самой быстрой, но и обладать очаровательной графикой (хотя бы в режиме 640x480x256). Конечно, перейдя на более высокие разрешение, программисты сразу же столкнулись с рядом специфических проблем.

Например, с увеличением системных требований, в

частности — количества памяти. Все просто: если вы хотите оставить размер объектов прежним, а количество пикселей увеличить — получите нехватку памяти! Как только программисты решили эту задачу, работа пошла на лад, и вскоре мы получили очень хороший, быстрый engine. И в этом наш главный козырь. Большинство домашних аркад ограничиваются скромным 320x200 (Earth Worm Jim, Petal, Jazz Jackrabbit, Rayman).

Консоли предлагают нечто среднее между 320x200 и 640x480 — что-то вроде 520x300. Именно поэтому мы очень гордимся тем, что Monolith выпускает первую в истории жанра



SVGA-аркаду.

Высокое разрешение не только делает "погружение" пользователя в виртуальный мир более верным, но и позволяет создать убедительные, почти живые персонажи. Для нас это безумно важно, потому что наши личности очень умны — до неприличия. Каждый обладает своей тактикой, несколькими видами оружия и во многом из-за что не уступит игроку ИИ последних поколений. Пользу SVGA-художники изрядно потрудились над изотоплением тысяч пикселей для оживления компьютерных героев. Поверьте, один раз увидев Slack, пользователи больше не согласны на устаревшее 320x200! К удовольствию игроков (равно как и нашему), Slack может похвастаться 20 минутами рисованных

Лицензия Минсвязи РФ №5375

**ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ**

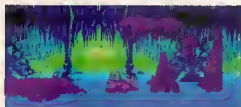
Специальное предложение **60\$ в месяц**  
для физических лиц

**ИНТЕРНЕТ 720**

НЕОГРАНИЧЕННЫЙ ДОСТУП часов работы

ТЕЛ.: 152-9700, 152-9411, 152-2042





мультфильмов, которые в значительной мере оживляют игру и ее сюжетную линию. PC-аркады зачастую напрочь игнорируют видео- или мультипликационные ролики. Между тем, игры на персональных — не идут ни в какое сравнение с консольными версиями. Требования пользователей все время неуклонно растут. Требования пользователей все время неуклонно растут. Требования пользователей все время неуклонно растут.

Одно из наиболее серьезных отличий Claw от остальных представителей данного жанра состоит в уникальной "разноликости" врагов, то есть в их способности мыслить. Большинство классических аркад не обращают должного внимания на такую деталь, как поведение неприятеля. Врагов можно победить, просто организовав на голову или удары дубиной. Как правило, сюжет таковой построен на раскрытии (неожиданно) бесчисленных секретов — враг же является по сути декорацией, не дающей игроку возможности захватить. Разумеется, задания будут и в Claw. Но неприятель как бы (как и он сам) обладает полным набором боевых действий — использует меч, огнестрельное оружие, молот, динамит. Более того, враги в Claw заставляют вас вспомнить опыт Mortal Kombat, бросая вас через плечо или мосторони (такой мощный удар рукой или ногой! Удивительное! Монстры быстро осознают, что если капитан Claw нежелает, то надо также прохвост и ударить (выстрелить). Ну а если позаднее писала в атаке стихом предостережение, враги попросту блокируют удар или убьют от него. Еще одно преимущество Claw — присутствие на каждом уровне как минимум трех разных монстров (в сумме набирается около 40), в то время как во многих аркадах вы насчитаете максимум 10 за всю игру.

А вы когда-нибудь видели платформу аркаду, которая поддерживает multiplayer-режим? 64 игрока одновременно! Такого еще не было!

**ЕХЕ** Великолепно! Ответ абсолютно исчерпывающий. Нас действительно удивила поразительная multiplayer-технология Universal, как вы смогли вложить шесть с лишним десятков игроков в один уровень?



Смогли, и это не шутки в Claw в самом деле смогут играть до 64 человек одновременно. Предполагается два типа multiplayer-игры — на счет и на время. Остановимся на последнем. Итак, один из игроков создает multiplayer-игру, выбирая желаемый уровень и максимальное количество соперников (не все любят городские мажоры). Остается лишь подобрать участников в специальной chat-комнате. Цель игры — как можно быстрее пройти этап и добраться до конечной остановки. Каждый из игроков предостерегает не только полчища врагов, но и полчища соперников. Последние представлены на вашем мониторе в виде самостоятельно передвигающихся голых Claw, с обозначенных количеством заработанных очков, занимаемым местом на данный момент времени и прочей информацией. Несмотря на отсутствие рук и ног, пробагающие по полю все-таки могут вас обидеть: в ход идут специальные "бонусы", способные отобрать часть очков, кусочек жизни, на время "приморозить" вас и даже убить. В конце этапа подводятся итоги, игроки обмениваются проклятиями и жалобами...

**ЕХЕ** Звучит очень заманчиво... Ну а как насчет deathmatch-поединков: 32 капитана vs 32 капитанов?



Это идея! Нет, пока до дуэлей Claw vs. Claw мы не дошли. Может быть, с вашей подачи используем это в качестве дополнительного, призового уровня... Но не сейчас — в продолжении.

**ЕХЕ** Вы выпускаете версию редактора ClawEdit. Может быть, вы намерены как-нибудь использовать созданные вами или кем-то еще уровни? Как насчет того, чтобы издавать их на отдельных CD, как поступает Blizzard с абсолютно бесконечными Warcraft-решинами?



Такое решение, ведь мы отдаем как freegame настоящий editor — тот, которым сами пользуемся при создании уровней. Нас устроит, если будут появляться новые этапы. Ведь это означает, что Claw живет в сердцах играющего народа.

**ЕХЕ** И, наконец, можете ли вы приписать для ЕХЕ и его читателей завсего тайны над новейшим проектом Monolith'a — онлайн-овой RPG Alternate Reality?



Мы хотим создать мир, который позволит игрокам оторваться от повседневной жизни и отдохнуть в другом измерении. В виртуальной реальности будет время и место для всего: новых действий и романтики. Это будет воплощением самых прекрасных ваших чувств, но и приближением кошмаров тоже! Каждый игрок будет принимать собственные решения, ведущие его к "персональной судьбе". Alternate Reality будет полна загадок: не только логических, но и философских... и даже моральных. Будет ли это похоже на Diablo? Мы очень хотим, чтобы игра шла

в real-time, но не желаем, чтобы пользователь страдал из-за этого. С другой стороны, мы не позволим игроку обдумывать ходы, словно он разыгрывает шахматную партию. Ограничения на количество игроков? — Никаких ограничений. AR — это единая реальность. И при этом очень большая. Будет ли AR состоять лишь из одного, скажем, королевства или в ней примутся множество подразделений, как в том же Diablo? Безусловно, города, подземелья, замки, волшебные земли и даже рай — все это будет в Alternate Reality.

Вас интересует, будет ли игра похожа на The Elder Scrolls? На самом деле, это "Арена" похожа на AR. Дело в том, что серия Alternate Reality впервые появилась около десяти лет назад. Но мы учимся, учитывая ошибки и берем на вооружение находки, сделанные при создании и AR, и Elder Scrolls...

**От редакции** Еще раз — публично — благодарим всю команду Monolith'a, которая смогла выкроить время для интервью, несмотря на подготовку к выводу демо-версии Blood'a.



Справка  
**Game.EXE**

Компания **Monolith Productions** была создана в 1994 году с целью разработки высококачественных продуктов для рынка компьютерных (PC) развлечений. Прежде чем присоединиться к Monolith, многие сотрудники компании работали в таких известных фирмах, как Broderbund, Edmark, Sierra, Expert,SSI, 3D Realms, QStudio и NCSA. На сегодня в разработке находятся следующие проекты: 3D-шутер Blood, который будет издаваться GT Interactive; Claw, SVGA-аркада под Windows 95; еще один 3D-шутер под рабочим названием MetalTek, обладающий настоящим трехмерным engine'ом и издаваемый корпорацией Microsoft. Кроме того, в ближайших планах компании — открытие отделения Monolith Services, которое будет заниматься исключительно графикой и звуком, включая 3D rendering, motion capture, сканирование и даже изготовление видеороликов.



сумме набирается около 40), в то время как во многих аркадах вы насчитаете максимум 10 за всю игру.





**АО "ДОКА"**

103482, г. Москва, Зеленоград, корп. 360

E-mail: [doka@doka.ru](mailto:doka@doka.ru)

Телефон: (095) 536-46-52

Факс: (095) 536-58-87

Служба технической поддержки

Телефон: (095) 536-09-64



# Дедушка Мейер

Человек-легенда отвечает на вопросы корреспондентов Game.EXE



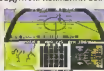
Трудно, очень трудно найти человека, который не слышал бы это имя. Еще труднее найти того, кто не играл в игры, которые создал **Сид Мейер** (Sid Meier).

Его жизнь — это история "первых", тех, кто дал банальной вычислительной машине возможность развлекать людей.

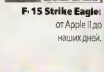
В 1982 году он и "Wild Bill" Stealey основали легендарную MicroProse (первым продуктом компании была игрушка для Atari 8-bit



**F-15 Strike Eagle**  
от Apple II до наших дней



**Heilcat Ace**  
Первая игра микропроцессоров для персонального компьютера, F-15



*Strike Eagle*, вышла в свет в 1985-м и разошлась более чем миллионным тиражом. Именно F-15 заложил основы нового игрового жанра, имя которому — авиасимуляторы. Вслед за этим Сид Мейер первым в мире создал симулятор подводной лодки — *Silent Service*

Разнообразные компьютерные игры всегда были целью этого человека. И в 1988 году выходит очередной шедевр — *Pirates!*. Эта игра навсегда вошла в историю как наиболее удачное сочетание стратегий и RPG.

Прошло немного времени, и Сид возвращается к авиационной теме: MicroProse выпускает победонос-

ный *F-19 Stealth Fighter*, с которым не мог сравниться ни один симулятор того времени. Но настоящий взрыв произвела *Civilization*, игра, положившая начало "симуляторам Бога", шедевр, а который играли миллионы людей по всему миру. А еще был *Railroad Tycoon* и другие игры, оставившие не менее яркий след в истории компьютерной индустрии развлечений.

В прошлом году Сид Мейер покинул свое детище по имени MicroProse и стал соучредителем компании Firaxis, где и собирается продолжить свою деятельность. (Впрочем, перед уходом он создал игру, которой, как и всем его произведениям, уготована счастливая судьба стопроцентного хита, — *Magick: The Gathering*.)

Но все это было в прошлом. Сейчас Сиду 42 года, у него подрастает 6-летний сын Райан, его любимая игра WarCraft II и он является одним из владельцев компании Firaxis.



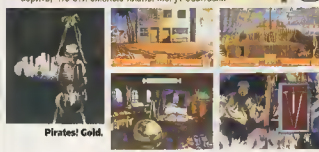
Джефф Бригс, Брайан Рейнольдс, Сид Мейер и дедушка Мейер



**Civilization**

И этим все сказано!

Компания Firaxis была создана в мае 1996 года. Ее учредителями стали Сид Мейер, Джефф Бригс (Jeff Briggs) и Брайан Рейнольдс (Brian Reynolds). По мнению этих людей, да и всего коллектива Firaxis, компьютерные игры могут приносить людям не только радость — они должны давать человеческому воображению свободу, возможность раздвинуть рамки быденной жизни. Сид Мейер покинул MicroProse не ради лустой прихоти. У него и его единомышленников из Firaxis есть вполне определенная цель: эти люди хотят создавать игры, в которые будут играть поколения, которые станут частью мировой культуры. И знаешь, вспоминаю Civilization, начинаясь верить, что эти смелые планы могут сбыться...



**Pirates! Cold.**

Но давайте посмотрим, что скажет сам Сид, недавно устроивший прессо-конференцию во всемирной сети "Интернет". Тест, который приведен ниже, состоит из этой беседы в "открытом виртуальном пространстве", в которой наши корреспонденты принимали самое живейшее участие (как под левдонимами, так и под гоготомом журнала), и предпринятых в приватном порядке дополнительных (уточняющих) расспросов. Единственное замечание: поскольку в чате помимо наших страдающих бессонницей корреспондентов (пять утра по Москве не лучшее время для того-то) участвовали и другие любознательные люди, чьи вопросы, на наш взгляд, также представляли всеобщий интерес, мы не стали никак персонализировать вопрошающую сторону и ограничимся знаком "Z". (Кстати, разрешение на публикацию чата получено. У самого Сиды Мейера.)

Справа Game.EXE



Сид Мейер о...

...о Firaxis

Сид, где вы, что вы, как вы?

**Сид Мейер:** С начала мая прошлого года я работаю в Firaxis Software. Наша новая команда трудится над парочкой очень любопытных проектов. Впрочем, часть рабочего времени уходит на консультации в MicroProse. Разумеется, по поводу Magic: The Gathering.

Будет ли у Firaxis собственный стенд на очередной выставке E3, где стремятся "отметиться" даже самые последние разработчики?

**С.М.:** Нет, пока нет. Но мы сможем найти нас в гостях у Origin/Electronic Arts.

Можете ли вы назвать дату выхода первой игры вашей новой компании?

**С.М.:** Честно говоря, на сегодня у нас есть два рабочих (в смысле — работающих) прототипа будущих продуктов. Но, как и всегда, назвать дату релиза игры почти невозможно. Так что я даже не буду стараться...

Сид, вы не могли бы наметнуть, какой жанр предпочла Firaxis для "пробы пера"?

**С.М.:** Мы тщательно анализируем прошлые победы и поражения. Нельзя отрицать, что некоторые игры имели феноменальный успех. Поэтому

я хотел бы объединить оправдавшие себя идеи и некоторые новые разработки.

Почему Firaxis заключила контракт с Electronic Arts? Не мешает ли это вашей независимости?

**С.М.:** Я давно мечтал создать условия, когда мы спокойно занимались бы созданием игр, а за их рекламу и распространение взяли бы профессионалы, понимающие наше стремление к свободе.

Можете ли вы назвать программные инструменты, используемые Firaxis?

**С.М.:** Работа идет с Microsoft C++ под Windows 95. Впрочем, мы создали графические и

звуковые библиотеки, специально оптимизированные для использования в играх.

Какие игровые компании вы считаете своими ближайшими конкурентами?

**С.М.:** Вообще говоря, мне кажется, что все мы нуждаемся в как можно большем количестве хороших игр, а потому вовсе не важно, кто их делает. Я не думаю о конкурентах: хорошие игры только способствуют развитию нашей индустрии. В последние несколько лет наблюдался повышенный интерес к небольшим компаниям: Bullfrog, id Software и т.д. Надеюсь, что Firaxis вызовет не меньшее любопытство.



## ...о планах

Будете ли вы делать еще одно продолжение Pirates?

**С.М.:** Pirates!, как ни странно, мне все еще нравится. И у меня есть кое-какие идеи о том, как можно использовать эту тему в будущем.

Демо-версии ваших новых игр — когда их можно увидеть?

**С.М.:** Мы собираемся представить тестовые варианты

игр Firaxis'a в июне в Атланте на выставке E3. Затем, вероятно, появится и on-line-демо.

Будут ли ваши игры хоть когда-нибудь идти в столь модном ныне режиме реального времени?

**С.М.:** Я думаю, что real-time очень хорошо согласуется с некоторыми игровыми жанрами, но вряд ли я рискнул

бы добавить его в Civilization. Впрочем, некоторые из наших смелых идей допускают использование "реального времени" в ряде будущих игр Firaxis.

Можете ли вы хотя бы наметнуть о том, над чем сейчас работаете? Мы никому не скажем. Честное слово.

**С.М.:** Это будет смесь DOOM и SimCity... Шутка...

Будете ли вы делать RPG?

**С.М.:** Воплощением моих представлений об RPG стали Pirates! Кстати говоря, в Magic: The Gathering тоже присутствуют ролевые элементы.

Будете ли вы использовать видеороль 2-й Wing Commander?

**С.М.:** Я постараюсь, чтобы этого никогда не случилось. Уж извините.

## ...о себе

Какие из игр, созданных вами, нравятся вам больше всего?

**С.М.:** Было довольно забавно работать над Civilization. Когда мы поняли, что именно хотим сделать, дело пошло быстрее... Кроме того, мне до сих пор нравятся Pirates! и Silent Service.

Скажите, каково чувствовать себя создателем Civilization, этой шахмат 20 века?

**С.М.:** Я действительно горжусь тем, что написал эту

игру. В ней присутствует все, что, по-моему, должно присутствовать в игре. Очень приятно видеть, как люди создают на этой основе свои игры, дают волю своей фантазии. Я чувствую себя причастным к этому. Мне нравится думать о играх, и если вы считаете, что у меня это неплохо получается, то я, пожалуй, продолжу.

Сид, вас называют "дедушкой" компьютерных игр, "отцом" индустрии, и вам уже 42 года. Не слишком ли много для

человека, который занимается таким "молодым" делом?

**С.М.:** Безусловно, компьютерные игры — это, в первую очередь, молодежное увлечение. Выходит — я все еще считаю себя молодым! К тому же, я "в деле" практически с самого начала...

Что может повлиять на вас при создании новой игры? Используете ли вы чужой опыт?

**С.М.:** Я стараюсь играть как можно больше и умудряюсь быть в курсе последних

разработок. Однако все это почти не влияет на мои проекты. Большинство идей приходит из детства: железные дороги, самолетики, пираты, увлечение историей...

Известно, что вам очень нравится WarCraft. Почему эта игра, а не, скажем, C&C?

**С.М.:** Во-первых, мне по душе интерфейс в WarCraft'e, во-вторых, экономика не подчиняет себе игру, в-третьих, для меня и моего сына C&C чересчур жесток.



## ...об играх

В таком случае ответьте на следующий вопрос: насколько изменилась индустрия игр за прошедшее время?

**С.М.:** Гораздо меньше, чем вы думаете... Меняется

технология, но изюминка, делающая игрушкой хорошей, всегда одна — дельный процесс игры. Основой успеха является идея. Заставить пользователя увлечься и забыть обо всем,

кроме происходящего на экране, — вот задача любого разработчика!

Чем же отличается хорошая игра от плохой? Неужели всякий раз, когда

фирма-производитель выпускает новый проект, она играет в "русскую рулетку"?

**С.М.:** Я думаю, есть лишь пара вещей, которые необходимы каждой игре. Во-первых,



# Ждем-с!

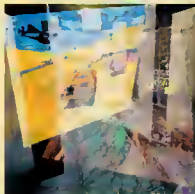
Виды на весенне-летний урожай '97

Windows 95

B&B: Screenwreckers (Virgin)	март
Betrayal at Antara (Sierra)	апрель
C&C: Counterstrike (Virgin)	март
Capitalism Plus (I-Magic)	апрель
Dark Reign (Activision)	июнь
Deathtrap Dungeon (US Gold)	июнь
Fallen Haven (I-Magic)	март
Galactic Mirage (Virgin)	апрель
Interstate 76 (Activision)	март
M1A2 Abrams (I-Magic)	март
Need for Speed 2 (Electronic Arts)	март
Outlaws (LucasArts)	апрель
Red Baron 2 (Sierra)	сентябрь
Scarab (Electronic Arts)	март
Shivers 2 (Sierra)	март
The Divide (Virgin)	март
Tiger Shark (GT Software)	март
Ultima Online (Electronic Arts)	июль

888! (Electronic Arts)	июнь
Armored Fist 2 (Electronic Arts)	май
Birthright (Sierra)	апрель
Comanche 3 (Electronic Arts)	март
Darklight (Electronic Arts)	март
Dungeon Keeper (Electronic Arts)	май
Imperium Galactica (GT Software)	март
Iron & Blood (Acclaim)	апрель
Lands of Lore 2 (Virgin)	август
MOK (Playmates)	апрель
Quake Mission Pack 2 (Activision)	март
Reloaded (Interplay)	апрель
Rush Hour (Pygnotosis)	март
Shadows over Riva (Sir-Tech)	апрель
Test Drive: Off Road (Wea Video)	март
Theme Hospital (Electronic Arts)	март
X-Wing vs. Tie Fighter (LucasArts)	апрель

DOS



дабы привлечь пользователя, надо поставить его в ситуацию, одновременно соблазнительную и невозможную в реальном мире. Во-вторых, важно, чтобы игрок использовал свои собственные знания и эрудицию, а не лазил поминутно то в описание, то в энциклопедию. Наш "клиент" должен получать удовольствие от продоланья своими руками работы и тех решений, которые он принимает

? Вы думаете, что процесс

? Вы говорили о DOOM'e. Он вам нравится?

**С.М.** Мне импонирует дизайн этой игры. Это великолепно выполненный проект.

## ...o Civilization

? Скажите, Сид, появится ли в дальнейшем какие-либо update'ы к CivNet'у? Занимается ли этим MicroProse?

**С.М.** Этот вопрос следует адресовать MicroProse, я ничем подобным не занимаюсь. Что касается Firaxis, то компания в любом случае уделил немало внимания сетевым версиям своих игр.

? Консультируете ли вы MicroProse по вопросам, связанным с Civilization?

**С.М.** Нет. Magic: The Gathering

? Как вы думаете, почему производители игр стали уделять меньше внимания возможности multiplayer-игр на одном компьютере?

**С.М.** Разработчики реагируют на запросы покупателей. Хотя я люблю играть на одном компьютере со своим сыном — он занимается легкими, а я трудными

принятия решений является основополагающим?

**С.М.** Безусловно. Причем это касается всех игр без исключения. Просто в DOOM'e для вес важна скорость — здесь нет времени на раздумья. И проблемы тут пороюще: стрелять или не стрелять... Civilization куда более глубина. Игрок должен решать более сложные задачи — здесь требуется время на размышления. Итак, важен баланс скорости и сложности.

? Интересно! А вы не считаете, что DOOM слишком жесток?

**С.М.** Есть такая буква! Но я восхищаюсь Игрой (с большой

? Сид, как вы думаете, запас новых жанров исчерпан? Можете ли вы выделить некие перспективы игровых жанров?

**С.М.** Мое мнение таково: нас ждет бум multiplayer-игр. Вероятно, с участием 100-200 игроков. Разумеется, с использованием "Интернета". Когда-то настольные игры были "оттранслированы" в компьютерные — теперь игрушки для одного человека превращаются в multiplayer.

## ...o DOOM'e

буквой). Я не стал бы призывать всех окружающих играть в DOOM, но тщательность выполнения вызывает бурю положительных эмоций.

— это последнее, что я делаю для MicroProse.

? В Civilization присутствовала очень продуманная система управления, но многим кажется, что, повелевая миром, не обязательно самому строить каждое здание и следить за количеством зерна в каждом амбаре. Что по этому поводу думаете вы?

**С.М.** Мне кажется, что игре нужна смесь "микроуправления" (micromanagement) и глобального плана. Без него игра превращается в PABOTY. Но при наличии такого

плана достижения приносят много больше радости — ведь ты сам имеешь дело с деталями.

? Что привело вас к созданию Civilization?

**С.М.** Эта игра — слияние очень многих идей. Некоторые из них я воплотил в Railroad Tycoon, но осталось чувство, что чего-то не хватает. Огромное влияние оказали настольные игры: Empire, SimCity и, конечно, Civilization.

? Будут ли когда-нибудь CivNet 2 или Civilization 3?

**С.М.** Я не знаю. Прощаю...

## ...o multiplayer

создавать еще лучшие игры, нежели люди выдумывали до сих пор. Сейчас мы добавляем в эти игры возможности multiplayer. Но я уверен, что вскоре будет найден абсолютно новый, уникальный формат, который станет использовать все прелести этого режима Ultima Online — первый шаг в этом направлении.

## ...o других игровых платформах

? Сид, собираетесь ли вы портировать свои игры на другие платформы, скажем, на PSX или Nintendo?

**С.М.** Стратегические игры, которыми я в большинстве своем занимаюсь, плохо переносятся —

мешает отсутствие клавиатуры. Кроме того, существуют некоторые проблемы с графическим разрешением. Упомянутые вами платформы плохо приспособлены для подобных вещей. Их конек — аркады, стрелялки, драки.

? Вы хотите сказать, что существуют два различных рынка?

**С.М.** Именно так. В последнее время они немного приблизились друг к другу. Вообще говоря, я удивлен, что РС выстояли в соревновании с



Nintendo и Sega. Современные консольные игры очень красочны, динамичны, словом, притягивают взор. Удивление длится полчаса. На персональных все наоборот: не поправившаяся поначалу игра может отнять у тебя несколько недель, а то и

месяцев.

7. Будут ли ваши грядущие игры работать и тестироваться под Windows NT?

**С.М.** Пока что рано говорить что-то определенное. Мы будем думать о выборе платформы ближе к дате выпуска.

## ...о будущем игр

? Как насчет версии Colonization или Civilization в виртуальной реальности?

**С.М.** Приведет на время войти в роль "дедушки" и проворчать, что эти игры не станут много лучше от новых графических инкарнаций. Я полагаю, что основное действие игры должно происходить в воображении игрока. Ни одна технология не сможет соревноваться с человеческим мозгом. Я боюсь, что виртуальная реальность загубит человеческую способность фантазировать — а этого надо опасаться. Компьютерные игры не должны выродиться в видеофильмы, на требующие участия потребителя.

? Неужели от технологии не зависит?

**С.М.** Конечно, нет! Но желаемого эффекта можно достичь и теми средствами, которыми мы уже располагаем. Хорошая игра должна создавать

такую атмосферу, которая, преодолев неведение игрока, заставит его ощутить себя в другом мире. Пользователь попросту не должен иметь времени оглянуться вокруг и вспомнить, что он находится у себя дома!

? Кстати, о других видах развлечений. Сможет ли индустрия компьютерных игр соревноваться с Голливудом?

**С.М.** Об этой опасности надо помнить всегда. Технология может идти вперед, но авторы игрушек никогда не смогут получить лучшее изображение, чем в видеофильме, более чистый звук, чем на CD. Мы способны взять свое лишь одним: взаимодействием с потребителем.

Компьютерные игры — единственный вид развлечений, в котором пользователь не только участвует, но и всегда является главным героем. Создатели игр должны стать user friendly — тогда мы выйдем

Компания  
**"Новалайн"**  
(Sony PlayStation)  
Игры и Аксессуары для Sony PlayStation  
(NINTENDO 64)  
Фантастическая новинка от NINTENDO  
Широкий ассортимент новинок и классики

"Новалайн" — официальный дистрибутор PlayStation U.K. и видео Sony C.I. в России  
(CD-ROM)  
Игры для PC на CD-ROM

Новая система товарного кредитования  
**Осуществляем доставку по России**

**Оптовая и различная продажа:**  
Большая Ойбина, 55, строение 7, 1 этаж, проезд ст. метро "Давыдовская", "Прошлянская" или "Павловская", Тел./факс: (095) 233 0510, 231 1877.

**Различная продажа:**  
лиц (лиц), лодыль "Вычислительная техника" (ИП), центр золь, Авант-спирона, тел. 191-5388.






? Но не может ли этот процесс совершенствования привести к ситуации, когда люди будут прикованы к экрану и перестанут жить в реальном мире?

**С.М.** Я припоминаю серию

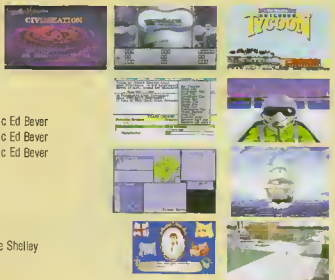
Star Trek'a с подробным сюжетом. Ну а если серьезно, то я надеюсь, что люди достаточно умны, чтобы не покидать нашу чудесную планету ради компьютерного суррогата.

E-mail-распорядками великого человека занимались **Александр ВЕРШИНIN, Алексей ПЛАТОНОВ, Олег ХАЖИНСКИЙ и Петр ДАВЫДОВ.**

## Игрография Сида Мейера

Справка  
**Game.EXE**

Игра	Год выхода	Платформа
Hellcat Ace	1982	Atari 8-bit
Chopper Rescue (Air Rescue)	1982	Atari 8-bit
Floyd of the Jungle	1982	Atari 8-bit
NATO Commander	1983	Atari 8-bit
Spitfire Ace	1983	Atari 8-bit
Solo Flight	1984	Atari 8-bit
Decision In the Desert	1985	Atari 8-bit, вместе с Ed Bever
Conflict In Vietnam	1985	Atari 8-bit, вместе с Ed Bever
Crusade In Europe	1985	Atari 8-bit, вместе с Ed Bever
F-15 Strike Eagle	1985	Commodore 64
Silent Service	1986	Commodore 64
Pirates!	1988	Commodore 64
F-19 Stealth Fighter	1990	PC
Railroad Tycoon	1990	PC
Covert Action	1990	PC, вместе с Bruce Shelley
Civilization	1991	PC
Colonization	1994	PC











Темная ночь, и вдали Геральд



Вас гонимые до дома, а вы себя не увили без сил и без оружия. Вам нечего предложить живому, и при этом достать несколько монеток за фонтана на вас нападет ирландец...

Словом, все комплексы школьных эсэири разрешаются, *кстати! Вспомогательная игра* посетители, что, если хорошенка отдавать нам болынуки, моськи, мы придем именно в то настроение, которое необходимо для победы в другом турнире.

Возможно, они правы: униженный и оскорбленный, Вернер начал у меня



шустро бегать в поисках крови и жизни. Ласково поговорить со злейшим врагом, полизаться к ламочке в надежде на помощь на турнире, нагнать до полусмерти городского стражника, загнать что-нибудь из рыцарского бархалишка в местной лавочке, сыграть в кости с шулерами в кабаке — это теперь пара пустяков для благородного вояки. Я думаю, что, пройдя суровую школу жизни под вашим руководством, на Драконую Арину он выйдет

добрым противником мерзкого горного Эрага. Но до этого славного события еще надо дожить, и вас уже ждут различные квесты под Ареной, поиск священных жемчужин, встреча с огненным драконом Марвишем и, конечно же, прекрасная приключенческая награда героя.

Отлично придуманные приключения Вернера Фона Валериуса сопровождают славная являющаяся музыка и, что называется, добротная 3D-графика (нашего лучшего обычного средне-RPG'шного). Если днем, особенно в городе, заметны мелкие неприятные глюки и некоторые

пластинчатость персонажей, то в темноте герои смотрятся просто восхитительно. Создатели игры это учли, и у вас не будет недостатков в ночных приключениях. И еще раз о показании. В оригинале рыцари и драконы разговаривали по-

французски. Английская же версия сдвинута довольно небрежно. Уж не говорю о дебиловых стипках и выспранных путаницах некоторых персонажей — это хорошую RPG особенно испортить не может, но, скажем, как вам такие приколы: в лесу компас часто вбьет W (запад) и начнет показывать загадочное O, а при сохранении игры с клавиатуры невозможно ввести ни одного нормального слова — видимо, в игре осталась французская раскладка букв. Готовивший московской командой "Апокриф" русский перевод Dragon Lore 2 делается с французского оригинала, и в нем, я надеюсь, все эти мелкие недостатки будут устранены. В английском, французском, русском или нарисанном будет играть в эту игру — в любом случае вы оцените верность Crio лучшим традициям RPG'шного жанра и удивительную свежесть восприятия, с которой ее художники и сценаристы возродили уже, кажется, на смерть застывший мир замков и драконов.

В заключение пара советов драконоводам и драконолюбам:

В DL 2 не совсем удобная контрольная панель, поэтому особенно внимательно следите за тем, чтобы неловком не сохранить вту вместо того, чтобы ее загрузить;

инвентаря очень легко теряются вещи, поэтому, если вы хотите взять в руку новый предмет, сначала отрывайте старый в инвентарь;

буква "O" на компасе — соответствует букве "W", если вам надоело тащиться черепашьим шагом, нажмите и удерживайте пробел — Вернер побежит; в городе ночь наступит совершенно внезапно, поэтому почаще сохраняйте игру...

— Ольга Цыкалова

**Системные требования:**  
486 DX2/66,  
8 Мбайт RAM,  
2-скоростной HDD,  
2-скоростной CD-ROM  
(лучше 4-скоростной),  
звуковая карта,  
не-OS/2/winows

★ Crio

85% ГРАФИКА

85% ЗВУК

85% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

85%

Dragon Lore 2



# Борьба войны

**Завораживающая реальность  
трехмерного пространства**

**Неограниченные  
возможности  
по созданию  
новых миров**

**Скорость, которая  
убивает**

**Разнообразное  
вооружение  
и средства  
защиты**

**Возможность игры  
по сети или модему**

**GROUP TS**

PC CD-ROM

PC: S.S. 3.0 V. 386/486 / WIN 3.11

**byka**

BYKA ENTERTAINMENT



# Стратегии

<Fallen Haven>  
 <Richard Carr's Treasure Island>  
 <Magic: The Gathering® BattleMage>  
 <Battleship>  
 <Star General>  
 <Age of Sail>  
 <Emperor of the Fading Suns>  
 <Command & Conquer: Red Alert>

Ascendancy  
 Gene Wars  
 Lords of the Realm II  
 M.A.X.  
 Wages of War  
 War Wind

КОДЫ

24



**MAGIC: THE GATHERING® BATTLEMAGE** | Magic... остается достаточно яркой звездой на нынешнем игровом небосклоне. Мне кажется, у нее есть будущее.

38



**EMPEROR OF THE FADING SUNS**  
 "...в EFS есть все, о чем мы мечтали долгими зимними вечерами."

28



**Battleship**  
 "Впервые мы столкнулись с игрой, где так удачно и к месту сочетались бы живое видео и собственно игровой engine."

20



**Fallen Haven**  
 "Fallen Haven представляет собой некий компромисс между стратегической управленческой игрой и классическим turn-based wargame."





# Бизнес по-военному

## В МИРЕ КАПИТАЛИСТИЧЕСКИХ

акун правила игры очень просты: надо уметь быстро соображать. Если вам это не дано, нужно хотя бы быстро копировать успешную разработку. Давно уже умерший ODDM до сих пор "повиновен" воявлению массы клонов. По всей видимости, участь игры от id Software разделит Red Alert, а

теперь вы являетесь главой большой корпорации, сдающей в наем свой внушительный парк военных грузовиков. Поверьте, быть руководителем такой конторы не так уж и просто! Вам придется заботиться не только об успехах на полях сражений, но и о репутации фирмы, а также котировке ролевых акций на бирже. В то же время



нужно исправно снабжать научный отдел финансами, иначе яйцеголовые откажутся приносить пользу всеобщему делу. А это означает отставание в технологии, что неминуемо приводит к разгрому. Никто

кроме вас не позаботится и об инженерах, не говоря уж о пехоте, которая взращивается в специальных биоцистернах.

Впрочем, WAR, Inc. не только налагает жучу-обязательств на главу корпорации, но и предоставляет много путей для решения вопросов. Например, вместо того чтобы клонировать пехоту прямо на месте, вы можете перевозить ее транспортными самолетами и образовывать в нужную точку, но такая операция будет нуждаться не только в солидных ассигнованиях, но и в предоставлении некоторых ресурсов.

Кстати, о пехотинцах — ими не рождаются, ими становятся. Только что вылезшие из котлов клонцы ни на что не годятся. Чтобы добиться от них толка, новичков придется прогнать через структуру обучающих и тренировочных центров. Впечатляет, ведь в игре десять уровней "опытности" солдат!

Только не думайте, что I-Magic остановилась на достигнутом. Главный сюрприз подкидывает игрока при знакомстве с техникой. Конечно, все основные типы — танки, самолеты, корабли — наперед заданы. Но дальнейшее их развитие целиком в руках игрока. Вы сможете изменить любой из технических параметров приглянувшегося вам бронетранспортера (мотор, броня, вооружение, встроенный компьютер). Разумеется, это стоит денег. Но сколько удовольствия! Астеры обещают сколо миллионы (!)



возможных комбинаций техники. Да, и самое важное: новые юниты будут иметь такое название, которое вы им присвоите.

Для наиболее нетерпеливых игроков существует специальный



режим игры, мгновенно переносящий их из главного меню в самое пекло битвы. Впрочем, гораздо интереснее заняться кампаниями, число которых на данный момент достигает 20. Каждая из них имеет собственную, уникальную цель и может длиться от 15 минут до 4-5 часов. В ходе кампании разработчики игры будут подкидывать вам сюрпризы — неожиданно найденное неизвестное оружие, новые биотехнологии и даже махинация на бирже.

Учитывая все перечисленное, можно лишь занести проект I-Magic в почетный список Ожидаемых Игр. Тем более, что эта real-time-стратегия выполнена в великолепном SVGA-разрешении обещает быть к концу весны '97.

# Мутанты, Вперед!

## А ВОТ И ЕЩЕ ОДИН ПРЕТЕНДЕНТ

на теплые местечко игры с тиражом в 1,5 миллиона экземпляров. Он называется **Warbreeds**, его создатель — компания Broderbund, один из старейших игроков на компьютерно-игровом рынке. Несколько лет компания занималась только публикацией чужих продуктов. Последним "своим" проектом оказался Prince of Persia 2. Но вот недавно наконец занялась о новой игре, которую Broderbund делает исключительно собственными силами.

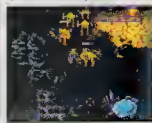
Что есть Warbreeds? Краткий ответ таков: Warbreeds — это стратегическая игра в реальном времени! Имеет место быть захват планет. Несколько рас борются за обитаемые миры с помощью генетически измененных воинов. Игроку придется заниматься не только битвами, но и экономическими вопросами. Как всегда, существует древо технических и генных усовершенствований, которые либо открываются собственными силами, либо воруются у противника. Игра может

быть запущена в multiplayer-режиме по сети или "Интернету". Все командование над одним из четырех кланов, игрок должен искать, собирать, исследовать и использовать генетический материал с целью создания "универсального" солдата.

Если описывать игру кратко, то ничего необычного мы не заметим. Но стоило обратиться к самим создателям Warbreeds, как они раскрыли немало интересных деталей, представляющих данную стратегию в несколько нестандарт-

ном свете.

В каждом клане есть пять "разновидностей" существ, каждое



из которых имеет доступ к (заметные — своим!) 25 всевозможным примочкам — броня, оружие, инструментам и многому другому

Материалы  
рубрики  
подготовлены  
Александром  
ВЕРЦИНИНЫМ

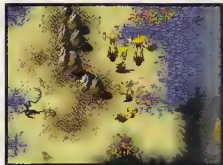


Генетическая основа игры выгодно отличает ее от толпы C&C-клонов. Растения, дающие энергию, могут произрастать только в определенных местах. Их побеги превращаются в электрэнергию в специальных заводах. Члены клана сами строят заводы, копирующие данную особь и выпускающие всевозможные прибамбасы. Кроме того, критически важно продумать, как именно вы подведете электрэнергию к своим зданиям (еще одно узкое место).

Большинство породных стратегий придерживаются принципа "побеждает сильнейший", то есть обладающий наибольшим количеством пушечного мяса. Broderbund почтала, что так жить нельзя. В связи с этим каждый отряд в игре имеет уровень опыта, который повышается в том случае, если юнит умудрится выжить в очередной переделке. Таким

образом, игрок всеми силами подталкивает к сохранению собственных войск — ведь бываешь деусясь гораздо лучше!

Broderbund особенно потрудились над искусственным интеллектом отрядов. По утверждению



авторов Warbreeds, никудышный AI является главным недостатком как WarCrafta, так и C&C. Разработчики утверждают, что игроки больше не утверждают бесконечно посылать идиотов-крестьян и он сможет сконцентрироваться на боевых

действиях.

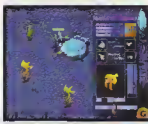
Warbreeds будет обладать идеально сбалансированным соотношением сил кланов. На каждую убийственную и неоправданно стратегию найдется контрмера. Для каждого тактика отыщется

гравата. Для каждой бочки — затычка. Как всегда, художники обладают нечто неповторимое. Неудивительно: WC2 и C&C недавно отметили вторую годовщину пребывания на рынке компьютерных игр.

Система производства в значительной мере автоматизирована. Вам лишь остается указать, какие заводы должны производить данную продукцию, а также место, где удобнее всего получать результаты труда.

В multiplayer-игре тоже произошли значительные изменения. Начиная совместную баталию с приятелем, вам не придется долго искать его базу или отряды с тем, чтобы наконец заключить союз. Достаточно лишь переговорить с ним с помощью chat'a. Более того, вы сможете управлять основными войсками как собственными (то украл моего боевого мамонта?).

Производитель может рассказывать о своих привнесениях в жанр очень и очень долго. Нам остается лишь верить и ждать.



## Есть ли жизнь на Юпитере?

**НАУКА, КАК ВОДИТСЯ, ЭТО** неизвестно. Зато суперкомпания Eidos, похоже, обладает точной информацией по данному вопросу. Жизнь просто кишит на упомянутой планете. Более того, ей там тесно. Именно по этим причинам жизнь, называющая себя Jovians, решила завоевать планетку нежно-голубого цвета. Нашу Землю.

Eidos, как и другие члены нынешнего хит-парада компаний Game EXE, желает добавить в ослепительный жанр real-time стратегий немного живительной творческой мысли. Начнем с того, что игрок будет долго и широко раскрытыми глазами любоваться графикой **Conquest Earth**. Дело вовсе не в чудесной реализации моделей и сверхдетализации. Авторы просто позволили себе использовать все 64744 цвета, которые предоставляет 16-битный графический режим. Хорошее начало! Разумеется, эффекты специально проработаны, дабы слепнуть всем набором тонов. Завораживающие взрывы, обжигающие потоками плазмы грузовики, горящие леса, разорванная земля — все это будет немало

отлекать игроков от самого процесса.

Чтобы не докучать пользователям исключительно насущными проблемами, авторы сотворили обитателей Юпитера. Говорить об их тактике бесполезно — по земным меркам она немного странновата. Как все приличные обитатели Юпитера, Jovians целиком состоят из газа.

Завоевать (только зачем?) отчаянно сопротивляющимся землянам, умные инопланетники облают себя в досаду из силикона. Остаток лишь принять форму чего-нибудь понятного слабоумным обитателям Земли! Пять пришельцев — и вот вам танк! Если их только три, то получится старенький "Виллис"...

Пришельцы с воображением принимают форму деревьев, кочек и прочих достопримечательностей с тем, чтобы неожиданно напасть сзади. Прочие же разбегаются путешественники по тылам противника в почти прозрачной форме, за счет которой могут только специально обученные потопки обаяния (по Дарвину — люди). Естественно, что наш воздух немного не подходит иноземным

туристам, которые весьма эгоистично заорывают его с помощью специальных станций, делая более похожим на ароматы родной планеты. Со своей стороны, умные homo sapiens отказываются дышать такой грязью и строят очистные сооружения. На этом месте сходство со стандартным C&C-превращением



заканчивается. Наскожиданное развитие состоит в том, что вы лично можете принять участие в сражении. Отдав приказ группам войск и отдельным отрядам, игрок сможет ослепить приглашающий ему танк и управлять им, как будто он играет в аркаду — включается "ручное" управление. Ездим, стреляем, помогаем решить ход сражения с помощью отдельно взятого отряда! В случае выбора такого вот оригиналь-

ного способа управления в распоряжение игрока также поступает очень удобная функция убийства/приближения камеры. Не беспокойтесь за юниты, оставшиеся под управлением AI: они будут следовать маршруту и подчиняться приказам так, будто за их действиями следите вы сами. Для более эффективного командования были введены линии поведения отрядов, оставленных вами на произвол судьбы. Набор seek&destroy, hunt и rampage (поиск и уничтожение, охота и, грубо говоря, резня и буйство) позволит игроку точно указать, как должен поступать отдельно взятый отряд в боевой ситуации. Проще, если ваши бойцы все-таки попали в западню, небольшая камера в тот же миг покажет вам место изобния. Таким образом вы сможете оперативно реагировать в породных ситуациях.

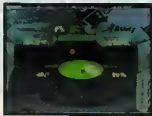
У Conquest Earth есть немало прелестей, вошедших в разрабатываемых издательствах. Чего только стоит, к примеру, ночные миссии! К счастью, по достижению охоты игру и сравнить ее с кооперативом можно будет уже к середине нынешней весны.



# MoO — это клон!

## НА ДАННЫЙ МОМЕНТ

существует лишь несколько игр, соответствующих стандартам жанра. Кроме извечных DOOMa, WarCrafta и C&C есть и понятие клонa Master of Orion. А теперь представьте удивление публики, когда недавно в обиход было запущено мнение, что MoO — клон старенькой игры отSSI: Imperium Galactica! Вспрос спорный. С другой стороны, есть шансы, что этот спор вскоре станет абсолютно неактуальным. Дело в том, что компания GT Interactive готовит к выходу игру **Imperium Galactica**



(какое создание!), которая может стать классикой жанра и затмить даже великий и могучий MoO. Игра представляет собой интересный смесью стратегии и... чего-то еще. По своему духу IG наиболее близка к Battlecruiser 3000AD, вернее — к тому чм

проект с этим названием должен был стать.

Сюжет игры будет очень интересен поклонникам научной фантастики. Многим из нас помнит А.Зисова и его "Основаие" ("Foundation"). Развивается огромная галактическая империя. Как обычно, беспорядки начинаются на краю владений, где рука императора уже не столь чувствительна. Ходят слухи о напoлннoй угрозе "извне" испорченного космоса. Понятно, что разбивать кашу придется молодому лейтенанту, который оказывается в эпицентре событий абсолютно случайно. Вам надо средний эскадрильи и отправляют разбираться с небольшой планетой, поднявший бунт против правящего режима. Указанное дело является лишь началом: вы будете продвигаться в ранге, получать все больше силы и свободы действий.

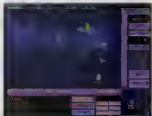
Но даже в самом начале игры вам не придется скучать. Жизнь командира корабля вообще неспокойна. Ваш штаб — мостик корабля — поможет вам командовать как судами в безвоздушном пространстве, так и действиями на

поверхности планет. Здесь же осуществляется радиосвязь с отрядами, которые посылаются на задание. Космические битвы, как и все вышеупомянутое, происходят в режиме реального времени. Вид стандартный — сверху. Для удобства есть "регуляторы" течения времени. И никакого Wing Commander!

Часть игры, относящаяся к делам земным, напоминает смесь SimCity 2000 и DeadLock. По ходу дела игроку придется строить здания, регулировать систему налогов и убеждать массы оставаться в покое. Ситуация может быть очень плохой в разгар кризиса на планете к вам приморит сообщение о нападении пиратов на проходящий неподалеку космический транспорт. Переключаясь с одной карты на другую, вы в отчаянии думаете, что вашему флагману необходим ремонт. В разгар этой кутерьмы звучит сигнал: связь радио! На этот раз — жажда и дель, которые соскучились по любимому попачке (это не шутка). Если вы все-таки подавили народ и прогнали пиратов, у вас найдется время побороть по кораблю. Вы обнаружите массу

интересных функций!

Получите следующий чин, вы приобретаете новый, большой корабль и флот. Разумеется, со временем игрок столкнется и с наземными баталиями, и с очевидной потребностью в развитии



технологий. Не обойден вниманием и дипломатический вариант разрешения проблем. Ну а когда появятся инопланетные расы, ваше восприятие невиданных доселе высот! Игра должна выйти в апреле — космос уже ждет своих завоевателей.



# Главное — сюжет!

## ПРИМЕЧАТЕЛЬНО, ЧТО ВСЕ

участники нынешнего конкурса на Лучшую Стратегию в Реальном Времени (IGaPB, если кратко) имеют свой козырь. Понятно, чтоезде присутствует SVGA-графика (пора бы уже привыкнуть!) и всесду хороший стереозвук. Но фирма DigiFX нашла свою лазейку в хиты — длинное и увлекательное повествование. Для работы над сюжетом новой иги, которая получила название **Mission to Nexus Prime**, авторы пригласили обладателя премии Hugo Timothy Zahn'a, известного также по старенькому фильму Star Wars (можете, слышали кто-нибудь?). Итак, господин Zahn пишет новеллу, которая по совместительству станет сюжетной основой компьютерной игры. Как обычно,

предполагается наличие двух групп оуств. Первые, именуемые UCH, United Ethnics of Humanity, также известны как "хорошие мальчики". Плохойшей назвали коротко и сердито: Rossh. Вы сможете играть за любую из сторон: в обоих случаях вам гарантировано 20 ослепительных миссий (разведка, эскорт, спасение, защита — это далеко не полный список заданий).

Игра выполнена в потрясающей SVGA-графике, на этот раз в режимах от 640х480 до 1280х1024. Среди прочей статистики выделяются 39 различных типов отрядов и три десятка строений. Четыре вида ландшафта абсолютно уникальны — ведь каждая местность принимает активное участие в боях действиях. Каким образом? Очень просто: будь то

пустыня, обычная или ледяная, тропики или вулканический мир —езде игрок найдет интересные особенности. Вулканы, плывущие лавой, будут целиться в вас самый дорогой и новый танк, а трагедия во льду появится как раз в том месте, где вы форсировали реку. Любите засады? Нет проблем — выезжаем в лесу и тутшим двигателями! Проквазавший мимо противник не сможет допознать образом отразировать, когда ваша атака с равом выскочит прямо у него из-за спины. Если вам все еще недростает экзотики, то можете поссориться с местными жителями. Будьте уверены — их партизанские отряды заставят вас глубоко показать о сокровищам!

В том случае, если 40 миссий пролетели как одна, игрок сможет

создать собственные с помощью встроенного редактора. Разумеется, подобная игра в наше время не может обойтись без multiplayer'a.



Mission to Nexus Prime предложит вам много режимов игры по модему, сети и "Интернету". DigiFX планирует запустить специальный сервер, который будет посвящен исключительно коллективным играм по всемирной сети. Авторы этой игры несколько запаздывают — их творение должно появиться лишь к мая...



# Новые миссии "Противостояния"

## В ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЕ МАРТА

компания "Дока" и фирма "Наши игры" объявили, что между ними достигнуто соглашение о разработке и выпуске набора дополнительных миссий к стратегической игре "Противостояние", которая, начиная с декабря прошлого года, по оценке независимых экспертов, прочно удерживает лидерство по продажам на российском рынке.

"Мы приняли решение об

издании дополнительных миссий, основываясь на многочисленных пожеланиях, полученных нами от покупателей игры, — прокомментировал соглашение директор Отделения программных разработок АО "ДОКА" Анатолий Шевчук. — В новых миссиях будут учтены многие замечания пользователей. В частности, будет добавлен автоматический скроллинг экрана, возможность возвращаться к любой из уже

сыгранных миссий, увеличено количество боевых единиц, добавлены новые игровые функции. Мы также предполагаем снабдить "Противостояние" новым руководством, содержащим описания всех миссий и боевых единиц, а также тактических приемов."

В свою очередь, руководитель "Наших игр" Виктор Винокуров сообщил, что разработчики, постаравшись учесть в дополнительных

миссиях большинство пожеланий, высказанных пользователями, подготовили ряд сюрпризов: во-первых, новые задания (а их будет не менее 20) будут более разнообразными и "долгоиграющими", а во-вторых, на этот раз бой будут вестись на заснеженных просторах, что создаст совершенно новое визуальное восприятие игры.

Выпуск дополнительных миссий намечен на конец апреля текущего года

# Больше капитализма!

## ПОЛАГАЕМ, ВРЯД ЛИ НАЙДЕТСЯ

хотя бы один поклонник экономико-стратегических игр, который не слышал о Capitalism от i-Magic, этой Библии капиталистических акул всех возрастов и политических убеждений! Пошпижевший традиции, удачную игру через некоторое время "дороняют" всевозможные Special, Gold и Collection Edition'ы. Capitalism был, безусловно, удачной игрой, и

никаких принципиальных изменений в сиквеле не предусматривается. Это не Capitalism 2, а всего лишь новая версия любимой всеми игрой. Но! Зато CPlus развился массой полезных мелочей и интересных особенностей, которых так не хватало первому Capitalism'у. Каких? Сейчас выясним.

Во-первых, слегка изменилась графика, ставшая более

и т.д.). Размер карты увеличился в 4 (!) раза, освобождая простор для истинно русского маневра (разурдись плечо, размахнись рука!), а востроенный редактор карт позволит создавать собственные территории.

Далее. Появились новые виды продукции, причем как коночной, так и промежуточной. Всем понравятся и свежие сценарии, включающие в себя исторический, современный и футуристический варианты игры. Кстати, во всех сценариях теперь можно задавать цели, которых игроки хотят достичь.

Однако основное новшество — это, без сомнения, введение случайных событий. Теперь в вашей компании может случиться пожар, на ферме начнется эпидемия скота, пшеницу на полях может пожрать саранча. Главные же события — это забастовки и научные прорывы. В первом случае работа ваших фирм приостанавливается, и вам приходится сидеть за стол переговоров с профсоюзами и решать вопросы повышения зарплат и улучшения условий труда (пусть выхода из кризиса — несколько); с технологический

прорыв моментально приводит ваших ученых к успеху, к которому они могли идти годы... Согластесь, подобное "случайности" существенно разнообразит и без того многогранную игру.

Все эти и, мы надеемся, другие



новации наверняка привлекут к делу построения капитализма свежих бойцов, а уж старые поклонники ни за что не пропустят обновленной версии любимой игрушки. Выход Capitalism Plus намечен на нынешнюю весну, так что, уважаемые магнаты, готовьтесь! Биржи открываются в 9:00!

Петр ДАШКОВ



тем приятнее новость о том, что в ближайшем будущем состоится выход ремейка под довольно оригинальным названием

## Capitalism Plus.

Здесь необходима оговорка.

детализированной и красивой, но все же перемены эти не столь существенны. Куда важнее присутствие в новой версии реальных карт стран и континентов (включая США, Европу, Азию





# Чужие пленных не берут

Все гениальное просто. Видимо, вдохнувшись этой простотой, го гениальной дред, Interactive Magic, известная ранее своим суперсложнейшими экономическими, военными и авиасимуляторами, решила попробовать что-нибудь попроще и повеселее. Вот, это же очередной кровавый C&C-киллер. Это похорошевший стратегический *Fallen Haven*. Игра еще не вышла, но ее демо-версия свободно по оле пролозодителей лежит в "Илторкете", благодаря чему мы имеем прекрасную возможность оценить ковылку. *Fallen Haven* представляет собой леккий компромисс между стратегической управленческой игрой и классическим *turn-based* wargame.

**С**оздатели не стали утруждать себя измышлением оригинального сюжета. Перенаселение Земли, экологический кризис, отчаянный поиск нового пристанища для человечества, и (о счастье!) открытие раи, чудесной планеты, получившей название *New Haven*. Казалось бы — все прекрасно и удивительно, можно жить дальше, спокойно заглаживать свежеспеченную родину, но нет! Те же спутники-разведчики, открывшие новое место обитания для наших препрелпрануков, спровоцировали запуск древней военной машины таулинцев, жестоких экологонистов, безжалостных агрессоров. Теперь у них только одна цель — стереть земляк в порошок. То-жес, а лица *New Haven*.

Зона боевых действий поделена на регионы (в демо-версии их 4, а в полной игре будет 15). В одном из них расположена наша столица, а в другом база Чужих. Не все районы

планеты одинаковы: где-то много природных ресурсов, где-то их почти нет. Таким образом, борьба за территорию и за то, что на них находится (а ресурсы суть наша сила), является ключом к успеху. Ресурсы в игре три — Энергия, Деньги и Наука. Энергия необходима для питания всех построек на базе; деньги идут на возведение новых зданий и производство юнитов; ну а наука, как нетрудно догадаться, позволяет нам улучшать отдельные характеристики нашей техники — скорость, скорострельность, броню и многое другое. В какое русло направлять исследования — решать нам. Цель игры проста и безжалостна в своей очевидности — захватить столицу соперника.

Кстати, в демо-версии все операции с наукой, а также основную часть юнитов и построек создатели злобно вырезали, видимо, надеясь распалить интэрес к игре. Что ж, можно считать, что ато им удалось. Коммерческий вариант FH обещает возможность игры как за землян, так и за агрессоров, добавление более 25 различных юнитов с каждой стороны, 20 сооружений для развития баз, орбитальный бомбардировщик, массу сенариев, мультиплеер, оригинальные саундтреки и еще кучу всевозможных плюшек и прятков.

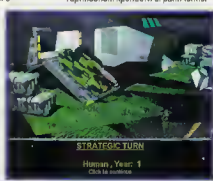


Сам процесс игры четко разделен на два этапа, СТРАТЕГИЧЕСКИЙ и ТАКТИЧЕСКИЙ. Основные задачи на стратегическом этапе — развитие промышленного и научного

потенциала колонии, организация эффективной обороны контролируемых территорий и подготовка сил для вылазок на земли противника. Мы можем строить и ремонтировать здания, производить новые боевые единицы, а также отдавать приказы на отправку десантных транспортных кораблей, с помощью которых, собственно, и производится перемещение солдат и техники между регионами. А главное, не следует забывать возводить побольше сторожевых башен и заборов вокруг базы, потому что на тактическом этапе, который, поверьте, неминуемо последует за стратегическим, может притаиться транспортный корабль пришельцев (да не один), и тогда придется на деле доказывать наше право на Жизнь, потому что Чужие пленных не берут.

Тактический этап реализуется в духе UFO или Mission Force. *CyberStorm*, Противники ходят по очереди, каждая боевая единица имеет определенный запас *action points*, которые распределяются между движением и стрельбой. Впрочем, после некоторого развития защита баз становится достаточно простым делом. Гораздо сложнее дается наступление. Как только наши транспорты

приземляются на территорию врага сразу становится понятно, что нас там не любят. И захват хорошо укреплённой, с прекрасным гарнизоном крепости ограниченны-



ми силами (теми, что лезли в корабли) становится сложной тактической задачей.

Здесь самое время поговорить об AI. По мне, AI должен быть заметки, настолько долго я не мог найти верное тактическое решение и захватить одну из ограниченных территорий. Отмечание неизвестных инопланетным пришло в виде нескольких дальнобойных гудзиль. Они буквально в кашу размолили весь вражеский гарнизон, который наивно ушел из-под прикрытия лазерных турреток в погоню за моими БТР-ками-кадзе. Вот это была бойня, я вам доложу! Уверен, что и сегодня все таулинцы с болью вспоминают тот день. Конечно, трудно на





смешанные чувства. С одной стороны, все строения и рельеф отрендерены в чем-то вроде 3DS и в разрешении 640x480 смотрятся очень даже симпатично. Однако серьезные нарекания вызывают некоторые статичность пейзажа (то есть трубы не дымят,

вода не волнуется, жизни не заметно), а также довольно жалкая анимация кнопок. Переключаются они криво и спорадически, сопла не двигают ногами, а у БТР не вращаются колеса. Все это

портит общее впечатление от игры, поэтому хочется надеяться, что в полной версии разработчики нальгут на графические детали.

Матерый стратег-ман, посмотрев "дему", возможно, скривит губы: "Слишком просто. Больше напоминает real-time, который по ошибке сделали turn based." Может быть, и так. Но опыт подсказывает, что простота вовсе не мешает игрушке быть увлекательной, разнообразной и непредсказуемой. И кажется мне,



что Fallen Havel вполне может стать еще одним тому подтверждением. Давайте подождем немного и проверим.

Олег ХАЖИНСКИЙ

# Где карта, Билли?

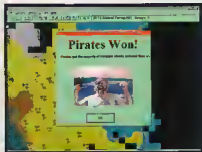
Памяти Р.Д. Стивенса посвящается...

В ы играли в детстве в "Зарицу"? Бедняжки! А во что же вы тогда играли? Ах, в "Денди"... А вот дети в Америке тоже не играли в "Зарицу". Они играли в "Острова Сокровищ". Две команды кладовщиков высаживались на необитаемый остров и начинали искать сокровища. Вооруженные шпателями, лопатами, биноклями и, конечно же, картой, дети ползали по острову в поисках сундука, проявляя чудеса ловкости и смекалки. "А почему бы и мне не поиграть?", — подумал однажды Richard Carr, и вот теперь дети всего мира, взрослые и не очень, имеют возможность поохотиться за сокровищами, сидя за компьютером.

Идея игры осталась без изменений — на острове высаживаются две команды кладовщиков. От сценария к сценарию условия меняются, но суть остается

прежней — определя конкурентов, откопать сундук и доставить его в целостности и сохранности до корабля. Проще всего, скажете вы? Это смотря как сделать. Richard Carr подошел к делу написания "Острова Сокровищ" со всей ответственностью. Более того, с уверенностью можно заявить, что Treasure Island — самый сложный и детализированный симулятор поиска сокровищ в мире.

Открытие сезона "Поиск сокровищ" для нашей команды — дело, похоже, привычное. За один сезон (что-то вроде кампаний) мы принимаем участие в десятках экспедиций, а каждой из которых нам предстоит отыскать и доставить на корабль определенное количество сокровищных делюшек Фланта за определенное время



(граждане! Храните деньги и в сберегательной кассе!). В демонстрационной версии, которой мы располагаем, сезон, правда, только один, а экспедиций в ней всего три (неудачный годик). Но в коммерческой версии нам обещают полную приключенческую жизнь, до отказа заполненную райскими островами и сундуками золота.

## Искатели сокровищ

Чем меня купила игрушка, так это тем, что у всех моряков есть параметры (как в той же UFO). И сколько! Скорость, Выносливость, Скрытность, Владение лопатой и даже Умение ставить ловушки! В зависимости от этих параметров определяется 5 стандартных типов моряков: быстрые и выносливые Багуны, скрытные и зоркие Скауты, мастера шпата Фехтовальщики, непереворотливые, но умелые Таррагги и незаменимые трудяги Бойцы, одинаково средние во всем. Вся прелесть игры в том, что герои не замирают в своем развитии, а продолжают упорно тренироваться,

Каждый мужичка должен что-то совершить в этой жизни. Посадить дерево. Построить дом. Вырастить сына. Написать игру. И когда ты видишь, что дело сделано, тебя наполняет чувство покоя и радости. Жизнь проходит незаметно. Richard Carr, глава и, похоже, единственный сотрудник фирмы Carsoft, счастлив. Его игра закончена (37 месяцев непрерывной работы!). Продукт вышел добрым и веселым (хотя судим мы только по демо-версии — публикаторов автор пока не нашел). Представляем вашему вниманию Richard Carr's Treasure Island.

а насколько упорно, зависит от их обученности (параметр coachable) и заинтересованности в конечном результате (self-motivated).

Перед началом экспедиции мы принимаем в команду новых работников, а затем каждый член бригады кладовщиков, будь то адмирал Бен-Бу или простой матрос, под нашим чутким руководством проходит интенсивный курс тренировок







Таким образом в течение сезона мы можем буквально вылить команду нашей мечты, команду, наиболее точно отвечающую нашим требованиям. Только не упускайте из виду, что капитан конкурирующей стороны (пиратов) тоже не зря ест свой хлеб. Он также муштрует своих людей, и у него тоже есть свои

собрания с мыслями. Дело в том, что в Treasure Island Ричард Карр реализовал абсолютно новый и, по его мнению, революционный engine, названный им "simultaneous strategy", который, с одной стороны, делает игру такой же живой и непредсказуемой, как вся real-time-игрушка, а с другой



— оставляет игроку свободу маневра и широту тактических решений, свойственную походным wargames. Так в чем же суть этого революционного метода? Игра идет в реальном времени, но управлять одновременно мы можем лишь одним из наших персонажей. И противник, соответствен-

но, тоже. Пока наш Бегун, например, газует с сундуком к кораблю, все остальные члены команды просто стоят. Остановился Бегун передохнуть, можно подвести к нему группу Бойцов для охраны от враждебно настроенных Пиратов

Чобы оценить все плюсы и минусы такого подхода, нужно просто немного поиграть. Учитывая, что мы можем замедлять и даже останавливать ход часов, времени на анализ ситуации и принятие решений вполне хватает, но тем не менее острота ощущений, свойственная real-time, остается

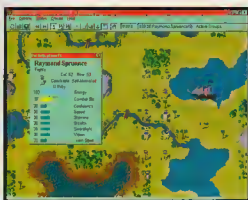
Наше кларисователи могут передвигаться бегом, шагом или

ползком. Все они, конечно, могут копать ямы в поисках сокровищ, но быстрее всего это получается у Тарргов. Мощное средство в игре — возможность группировать моряков. Мы можем, к примеру

создать дозорную группу (Скаут с Бойцами), которая будет первой обнаруживать приближение врага и бить тревогу. Нам потребуется несколько групп захвата. Много и Бегун под усиленной охраной. Хорошей идеей будет организовать эскадру, расположив ее в ласочке неподалеку от пиратского корабля: торжествующий пиратский Бегун с сундуком наверняка будет без охраны, и мы его эстрепим, и ему волье-неволе придется делиться

Все эти примеры я привожу ради того, чтобы вы поняли, что игра вовсе не так проста, какой кажется, и может доставить много часов радости игрокам всех поколений. Кстати, как вы видите, все спорные вопросы между конкурирующими сторонами решаются с помощью шагов. Но создатели наиграют на то, что в игре никто не умирает и нет крови. Побежденные Моряки или Пираты просто захватываются в плен. Это не нарушает общую светлую и немного "домашнюю" атмосферу (разработчик благодарит за помощь жену, маму и папу...)

**AI**  
Про AI автор говорит очень много и очень хорошо. Он уверует, что его AI не жульничает, работает по очень сложным алгоритмам и играет более "по-человечески", чем сам человек. Поэтому, кстати, он отказался от написания multiplayer-модуля к игре. Обычно я довольно скептически отношусь к подобным заявлениям (вспом-



ним Dr Smart's с его BK5000AD), поэтому не стану подтверждать или опровергать слова автора, тем более, что в демо-версии соперники нам полагаются только самые слабые, так что давайте подождем полной версии.

## Графика

Графику и звук можно оценить одним словом — забавно. Вы не найдете в игре ни живого видео, ни 3D-анимации. Обычный Windows-интерфейс и минимум графики. В целом игра сделана на высоком, но все-таки любительском уровне. Впрочем, это и хорошо — системные требования этой игрушки очень скромны и позволяют установить ее вместе с "Тетрисом", Pizza Wotm, Lines и прочими культовыми "офисными" играми

## Итоги

Несмотря на то что игра вышла смешная и несерьезная, разработчики относятся к ней очень и очень основательно. Об этом говорит и обширная поддержка в Internet, и огромная система помощи — просто Большая Советская Энциклопедия по кларисователю. Классно сделан режим Tutorial, в котором очень подробно и понятно объясняются все тонкости этой непористой игры. И если когда-нибудь на вашем пути встретится полная версия Treasure Island, не поддавайтесь первому впечатлению, а вспомните эту матерьяльницу и попробуйте поиграть. Гарантирую, что вы не пожалаете.

Олег ХАЖИНСКИЙ

## Turn-based real-time

Вы заметили, что я еще ничего не сказал о том, как происходит собственно охота за сокровищами? Это потому, что я сознательно оттягиваю этот момент,

но, тоже. Пока наш Бегун, например, газует с сундуком к кораблю, все остальные члены команды просто стоят. Остановился Бегун передохнуть, можно подвести к нему группу Бойцов для охраны от враждебно настроенных Пиратов

Чобы оценить все плюсы и минусы такого подхода, нужно просто немного поиграть. Учитывая, что мы можем замедлять и даже останавливать ход часов, времени на анализ ситуации и принятие решений вполне хватает, но тем не менее острота ощущений, свойственная real-time, остается

Наше кларисователи могут передвигаться бегом, шагом или





# А Р

P

## DRAGON LORE II



### СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ II

Орды из Страны Кошмара  
готовы к атаке.

Одержимый жаждой власти Повелитель ослабевает: сын игрока, каждый Дракон-Рыцарь должен иметь своего дракона-протектора, но дракон-друг Марка изжарен проклятием верлута. Марка и отсудить свою часть в саванном туеири Долины Снов.

Юдоса, текст и инструкии на руской языке. Более 80 часов игры с преирусной графикой и звуками. Три компакт-диска. Версия для PC.

Выход русскоязычной версии — март 1997 г.

# О С В

L



### VEGAS GIRLS

Новая версия компьютерной картонной игры от компании TeLSa, которая включает в себя: рулетку, покер, блэк-джек, кости и игровой автомат.

Все права охраняются законом об авторском праве РФ. Полное или частичное несанкционированное копирование, тиражирование и сдача в прокат программ являются незаконным. Эксклюзивные права на территории России, Белоруссии, Украины, Молдавии, Армении, Грузии, Азербайджана, Узбекистана, Туркменистана, Казахстана, Латвии, Эстонии, Литвы, Таджикистана, Киргизии принадлежат "Издательству Апокриф".

# Н А

E R



### HELL

Ты установишь власть  
над всем миром.



ОДИН  
МАКЕЕВ

КОВЧЕГ

КОВЧЕГ

Музыкальный CD. Инструментальные  
процедуры. Музыкальная игра в стиле Navigator.



Апокрифа Publisher

Телефон/факс: (095) 460-0423, 460-0888.



# Скользящие на тропе войны



...Их семеро, постигших законы времени и пространства и научившихся перемещаться между мирами. Их называют Planeswalkers, Идущие сквозь миры. Эти люди обладают немислимым могуществом и силой. В их власти возводить континенты и осушать океаны, перемещать целые полчища сквозь макрокосмы и обрушивать их на своих врагов. Долгие годы безмятежности были лишь подготовкой к Последней Войне. Могущественный маг Равиндель запер всех Идущих в одном из миров. И теперь этому кусочку Вселенной суждено стать свидетелем самой разрушительной битвы — войны Planeswalker'ов. Их семеро, и ты среди них. Их семеро, но останется только один. Добро пожаловать в **Magic: The Gathering BattleMage**

Откровенно говоря, я никогда не относился к этой игре серьезно и приступил к ее постижению с некоторой долей скептицизма. Скептицизм этот в большой степени был вызван прочтением различных про-MicroProse'овских (см. постскрипtum к этой рецензии) пресс-релизов, в которых BattleMage представлялся в качестве упрощенной динамической аркады по мотивам оригинальной карточной игры. Максимум, что я ожидал увидеть — бледную и беспомощную real-time-стратегию вроде AD&D'ишного Blood & Magic. К счастью, я ошибся. Снимаю шляпу — Acclaim и RealTime Associates удалось сохранить атмосферу M:TG, ничего не опущено, игра цветет, она полна жизни, энергии и радует глаз. Помните бессмертное "Baraka... wins... Fatality..." Примерно в таком ключе...

В отличие от MicroProse (см. также ревью на одно-

именную игру этой компании, которое было опубликовано в #11-12 известного вам журнала), которая просто пересела M:TG на компьютерные "рельсы", Acclaim уводит нас на зыбкую почву экспе-

## Сюжет

Как вы уже, верно, поняли, играть нам придется за одного из Planeswalker'ов (так и подмывает написать — Скользящих). Семеро магов встречаются не впервые, и



риментов с человеческим организмом, называемых real-time. Это довольно опасное занятие, потому как по природе своей M:TG нетерпящая стратегическая игра, в которой всячески приветствуется размышление и анализ. Кроме того, это также означает изменение правил, и, следовательно, игрового баланса. Разработчики, вероятно, хорошо понимали, что могут оказаться в ситуации, когда реальные фаны M:TG предадут их BattleMage анафеме за отход от истоков, а юные поклонники real-time, оторвавшись на минуту от Red Alert, попробуют напрячь свой воспаленный мозг в попытке осмыслить правила M:TG и плюнуть на игру, потерпев неудачу. Что ж, время все поставит на свои места, но, на мой взгляд, кое-что у Acclaim получилось. А кое-что — не очень. Давайте вместе разберемся.

Многих из них давно связывают узы дружбы или кровавая ненависть. Мы можем занять место любого из них, но выбирайте осмотрительно — каждый куленик специализируется в различных областях магического искусства, и стиль игры будет различаться от персонажа к персонажу. Темный гений Равиндель запер их в Доминии, области, находящейся на стыке всех миров, и теперь самому большому континенту этой планеты, Кронзору, предстоит стать полигоном для испытания изощренных заклинаний всех пяти стихий.

Материк поделен на тридцать регионов, которые насе-

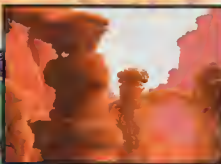
лены самыми разнообразными обитателями. Каждый раз в начале игры занимает одну из территорий. Затем, в результате захватнической или дипломатической деятельности, их владения начинают расширяться. Путешествуя по новым странам, игроки встречают местных обитателей, с которыми коротают время в длительных беседах. По итогам этих разговоров вы можете приобрести новое заклинание или артефакт, а можете, например, обрести проклятие и потерять часть собственных накоплений. Так что будьте осторожны! Не все местные "латифундисты" безобидны и горят желанием помочь. Некоторые с радостью отдадут свои земли под вашу защиту, другим придется силой доказывать наше право на владение их территориями.

## Чудо-книга

Какой полшебиник обойдется без книги заклинаний! Вот и у нас есть своя Книга. В ней собрано все, что известно нам о магии. В процессе игры мы сможем покупать, обмениваться и силой обтирать новые заклинания. Однако не забудьте, что в дуэли каждая







ли меня  
убить. Судорожные по-  
пытк

сторона может использовать не более 60 заклинаний, а значит — верным решением будет составить собственную боевую библиотеку из самых мощных и хорошо сочетающихся карт и менять ее состав исходя из возможностей вероятного противника. В этом обзорном материале просто нет места для анализа различных подходов к составлению библиотеки. Между тем, это краеугольный камень M:TG, и, возможно, вскоре мы вернемся к данной теме.

## Дуэль

Мир и покой, царящий в Доминии, обманчив. Развил собрал всех волшебников не для того, чтобы они занялись здесь выращиванием цветочков. Рано или поздно два враждующих мага встретятся на одной территории и тогда... Тогда приходит время дуэли!

Если стратегическая часть игры, в ходе которой мы беседуем с нашими соседями, формируем магическую книгу и разведываем новые территории, протекает неторопливо и мирно, то во время дуэли придется здорово напрячься. Последнюю требует от игрока не только наличия алого и быстрого ума, но еще и здорового опорно-двигательного аппарата и железных нервов. Мои первые попытки освоить управление и тактику боя в Battle Mage завершились полным провалом. Буквально через несколько минут после начала сражения я оказывался окруженным со всех сторон целой сворой различных медведь-гризли, гоблинов и прочей нечисти, которые относились ко мне крайне недружелюбно, а полноту говора, кото-

рыть какое-нибудь заклинание чаще всего заканчивалось неудачей, а те слабые создания, что мне все-таки удавалось породить, вели себя весьма непатриотично и умирали через несколько мгновений.

Поймав себя на желании разбить клавиатуру о монитор, я понял, что нахрапом Battle Mage не возьмешь, успокоился и сел читать инструкцию...

Место дуэли представляет собой довольно большую территорию со сложным рельефом, на которой встречаются реки, леса, холмы и разнообразные постройки. Соперничающие маги располагаются на разных концах полигона и перемещаться по нему не могут. Превращение походовой M:TG в динамическую Ascendancy реализовал следующим образом. В любой момент игроку доступны семь карт. Каждые десять-пятнадцать секунд последняя в ряду карт замещается на новую из стопки. На верхней части экрана отображается только текущая карта и запись магии каждого цвета. Ману дают нам карты с изображениями соответствующих территорий. Выбирать карту можно с помощью клавиш "A" и "D", а если вам нужно посмотреть общую картину, нажмите "E" (тонкость — тогда вы практически лишитесь обзора театра боевых действий). На картах нанесены только картинки и стоимость заклинаний, поэтому если вам по названию не понятно, на что данная карта способна (а это нормально, если вы никогда не играли в M:TG), получить ее полное описание можно, кликнув на ее изображении левой кнопкой мыши. Реко-

менную особен-  
но не зачитыва-  
ваться, потому  
как ваш сопер-  
ник не будет  
веселиво ждть,

пока вы усните суть нового смертоносного заклинания, а вмажет вам из всех сил fireball'ом, да так, что мало не покажется.

Выбранное заклинание можно совершить, нажав "T". Обильно важный момент: есть множество заклинаний, которые требуют смешанных видов магии. Например, 2 красные и 2 любого цвета (они обозначаются крестиком). В этом случае после нажатия кнопки "T" вам предлагается выбрать, какую именно ману вы хотите потратить в дело. Набрав нужное количество магии, вам необходимо ЕЩЕ РАЗ нажать "T", и только тогда заклинание будет исполнено. Если вы раздумали или мана не набирается, кликните правой кнопкой мыши на изображении карты. Рассказывая об этом в таких деталях только потому, что сам тогда не мог разобраться что к чему, а новый человек может осерчать на игру и стереть ее, и будет неправ!

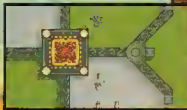
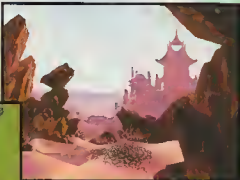
Неправ потому что, проведя несколько часов в жарких баталиях и привыкнув к управлению, вы наконец почувствуете асю прелесть Battle Mage. В чем состоит основное достоинство real-time-игр? На мой взгляд, в этом неповторимом ощущении СОПРИЧАСТИЯ, когда мы полностью вовлечены в приключение и нет никакой возможности оторваться. Когда я играю в Battle Mage, я

чувствую азарт, я чувствую волнение, и чтобы остаться в живых, мне необходимо быстро думать и быстро действовать. Таких ощущений никогда не получить в походовых играх.

Еще один интересный момент, который появился в компьютерной версии M:TG Battle Mage, — это возможность в жуткую видеть, что происходит на поле боя. Всевозможные fireball'ы и lightning bolt'ы срываются с рук мага и устремляются к цели. Вызываемые существа толпами несутся по полянам, издавая всеобщую путаницу, а мистический голос под тревожную музыку с расстоянной объявляет названия сотворенных заклинаний. Вся эта напряженная атмосфера битвы передается игроку, и, поверьте, это очень здорово!

## Финал

Если вы новичок в M:TG, финал для вас находится в заоблачной дали. Ведь для победы необходимо полностью подчинить себе все тридцать территорий. А это предполагает много десятков изматывающих сражений с конкури-







См. также: **требования**  
Pentium 75; бушме  
990; 16 Мбайт  
RAM; 2 скоро  
стий CD-ROM; 2  
Mбайт SVGA; 90  
Mбайт на HD  
Windows 95

рующими магами за простору Крондора. Одолеть их поможет верная тактика, быстрый ум, крепкая рука и немного удачи. А если электронные соперники перестанут быть для вас проблемой, к вашим услугам мультиплеер — до четырех человек по сети. Господи, могу себе представить, что это будет за бойня!

#### Графина и звук

Здесь у BattleMage все в порядке. Чувствуется тот стремительный и динамичный стиль, что так привлекал в свое время в Mortal

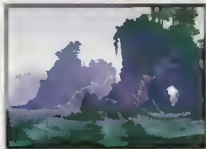
Кombat 'ах. Замечательное сильное "интро" не только настраивает на нужный лад, но и объясняет кое-какие принципы игры. Интерфейс хорошо продуман и недурно сделан. Оформление эсх карт, а в игре их около 200, сохранено в авторском стиле, поэтому бывалые M:TG-игроки без труда узнают свои любимые заклинания. Единственное нарекание вызывает, на мой взгляд, графика во время дуэлей. Сами территории, на которых происходят сражения, сделаны отлично, но вот спайты магов и порожденных ими созданий смотрятся мелковато, бледно и не очень хорошо анимированными. А ведь дуэли — это, собственно, и есть сама игра. Что мешало уделить им побольше анимации?

**Обратная сторона медали**  
Что ж, игра явно ушла. Но у меня есть несколько претен-

зий к разработчикам. Во-первых, авторы покривили душой, заявив, что в BattleMage может играть "любой человек, даже тот, кто в глаза не видел M:TG". Это неправда. В тоненькой брошюрке, прилагающейся к игре, разработчики касаются лишь основных черт, минимума правил, необходимого для понимания игры. После чего выкидывают бедного, ничего не понимающего новичка под перекрестный огонь эзотерических молний и прямо в зубы саблезубых титров. Неверно это, господа хорошие. Я никогда не играл в оригинальный M:TG (к огромному моему сожалению), но давно интересуюсь игрой и хорошо знаю ее правила, однако это не спасло меня от огромных затруднений в попытках понять, что же надобно сделать для выигрыша. Во-вторых, real-time, который делает игру такой увлекательной, в то же самое время делает ее изматывающе трудной для управления.

Дело о том, что порожденные существа вовсе не спешат желанием броситься в бой на защиту своего повелителя. Вместо этого они стоят, словно стадо баранов, и ждут, пока игрок лично не даст им команду (как в C&S или Warcraft). Причем спайты существ такие мелкие и движутся так стремительно, что попасть в нужную фигурку становится непростой задачей и требует определенной сноровки. Возиться со специальными возможностями монстра тоже некогда, ведь для этого нужно отыскать чудилище на довольно обширном поле боя и попытаться ткнуть в него мышью.

Таким образом, мы должны как-то организовать управление армией, блокируя подходы нападающих сил, прорываясь с флангов для



## Это должен знать и уметь каждый (рядовой игроман)!

### ПРИШЛО ВРЕМЯ РАЗОБРАТЬСЯ.

Что же такое на самом деле Magic: The Gathering. Нет, это вовсе не название новой компьютерной игры и не просто красивое словосочетание. Это популярнейшая коллекционная карточная игра, разработанная несколько лет назад фирмой Wizards of the Coast.

Игра представляет собой дуэль двух могущественных магов. Маги эти настолько сильны, что не опускаются до банального дуэляристства. Вместо себя они бросают в бой армии самых различных монстров, творят смертоносные заклинания и используют разнообразные таинственные артефакты, имеющие самую неожиданную назначения. Естественно, что в ходе дуэли породе тратят огромное количество маны, или магической энергии. В качестве источника своей силы маги используют земли. Например, болота являются ис-

точником черной маны, магии смерти и разложения, а болоту ману, источник магии защиты и врачевания, приносят цветущие равнины. Всего таких цветов пять. Подобная система существовала в игре Master of Magic, создателем которой тоже, очевидно, увлекались M:TG. Есть и еще один вид магической энергии, самый ценный — дешестная универсальная мана, но получить ее может лишь особенно могучий художник, владеющий редкими артефактами и заклинаниями.



### КАЖДАЯ КАРТА

символизирует какую-нибудь территорию, заклинание или артефакт. Чтобы сотворить заклинание, необходимо иметь требуемое количество маны нужных цветов, а значит, нем большим количеством земель владеет маг тем более мощные заклинания он может обрушить на голову врага. Вызван-

ные из других измерений монстры начинают жить собственной жизнью. Ими можно атаковать спарника и его созданий, или прибегнуть для собственной защиты. Отдельные заклинания и артефакты позволяют усиливать армии наших существ, приносить им новые возможности и, напротив, всеобщим образом вредят монстрам соперника.

Из сотни всевозможных карт участники дуэли должны выбрать 60 — магическую библиотеку. Подбор этого собрания — непростая задача, отрывающая широчайший простор для различных стратегических решений. В 6 десятков карт нельзя вместить все виды заклинаний и существ. Поэтому обычно игроки специализируются на нескольких видах магии, например, черной и красной. Так в игре появляется ролевой аспект, отражающий стиль поведения того или иного мага.

Получившие колода тасуются и сдается по семь карт. В ходе битвы использованные или "убитые" карты отправляются на "кладбище", а из колоды тасуются новые. Этим в игру добавляется еще один элемент случайности. В M:TG не может









# Буря в квадрате воды

"Морской бой". Эта немудреная, но чрезвычайно оригинальная игра завораживала всегда. Но детство удаляется все дальше и дальше, а вместе с ним уходят и старые игры. И ничего-то с этим не поделаешь.

Впрочем... так ли уж ничего? А что если взять эту замечательную задумку и реализовать в компьютерной игре? Но не в той, что один в один копировала бы "Морской бой", а в игре, которая лишь взяла бы его за основу, и на этом построила что-то более оригинальное и интересное. Скажете: мечты. А вот и нет: британская издательская компания Hasbro Interactive не так давно попробовала воплотить эти мечты, опубликовав игру **Battleship**, которая была создана фирмой NMS Software и в которой на новом уровне реализована старая добрая игровая идея.

## Графика

Мы специально решили вывести обсуждение трафики в начало материала, ибо именно она более всего впечатляет человека, впервые увидевшего игру. "Впечатляет" — это даже не то слово, графика производит такой маленький взрыв, превращает сознание и застывает в корне пересматривать прежние суждения о графике в компьютерных играх... Да, вот это, пожа-

луй, точные слова!

Больше всего удивляет не столько трафика как таковая, сколько ее концепция. Впервые мы столкнулись с игрой, где так удачно и к месту сочеталось бы живое видео и собственно игровой engine. Видеооставки крутятся не "между", а на фоне. Игровое поле представляет собой сетку, покрывающую карту боевых действий. Острова, корабли, подводные лодки, истребители и все прочие виды морской боевой техники занимают свои квадраты, вернее, какую-то часть большой карты... И стоит только отдать приказ стрелять, как вы тут же увидите собственный эсминец, разворачивающий пушку и падающий именно в том направлении, которое вы ему указали. При этом каждому вооружению соответствует своя вставка; при этом мы видим не только процесс выстрела, но и полет ракет/торпед/снарядов, и если они попадают в цель, то на экране тут же взрывается подбитый самолет или уходит на дно несчастный авианосец; при этом... Словом, увиденное великолепно!

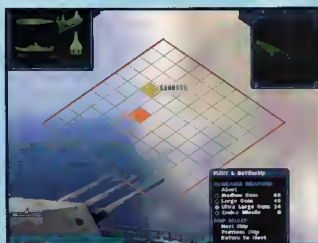
Плюс к этому очень удобна система масштабирования игрового вида. Вы можете посмотреть на поле битвы с высоты птичьего полета, а можете, напротив, вплотную приблизить изображение и разглядеть

каждую пушечку на корабельных бортах, островную базу, или...

В довершение ко всему хочется особо отметить тот

поворот корабля, естественно, будут перестраиваться на 90°)...

Вторая "корневая" идея — ведение огня. Корабли



факт, что анимационные вставки "бегут" даже на двухскоростном CD-ROM'e. Игра сделана под DirectX и сделана весьма умело...

## Почему "Морской Бой"?

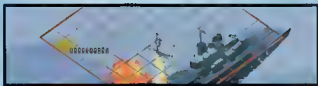
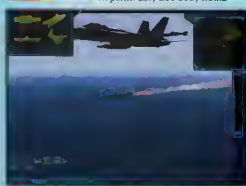
Играющий в Battleship может выбрать один из 16 сценариев, каждый из которых имеет свою задачу и карту. Что же здесь от "Морского боя", спросите вы. Единственная оригинальная идея, которая была заимствована, — начальное расположение кораблей по клеточкам большого квадрата. Как расставить свои силы — решать вам. После этого вы сможете управлять флотилиями: они будут передвигаться по огромной карте, но расположение кораблей всегда будет оставаться неизменным (при

противника, как и ваши, расположены в случайном порядке, и игрок не знает ничего точно, хотя и видит квадрат вражеского флота. В отличие от классической игры, Battleship идет в реальном времени, но вы ограничены в боезапасе, так что палить направо и налево весьма опасно.

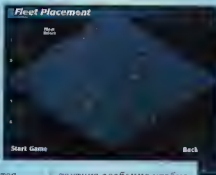
На этой частичка "Морского боя" заканчивается и начинается полноценная военно-морская стратегия.

## Общая концепция

Игрок командует сразу несколькими флотилиями ультрасовременных кораблей, среди которых и легкие маневренные суда, и тяжелые, впечатляющие своим своим обликом авианосцы с десятками реактивных истребителей на борту. В глубинах океана плавают атомные подводные лодки, вооруженные несколькими видами торпед и ракет для поражения наземных и воздушных целей... Говоря об огневой







МОШНО, ВАЖНО  
отметить, что у

любого корабля имеется свой набор вооружения, каждое из которых характеризуется не только определенной мощностью и дальностью поражения, но и меткостью (а Battleship's снаряды далеко не всегда попадают в цель, а попадания вовсе не означают уничтожение одного из отсеков корабля. Поврежденные могут быть и незначительными, все зависит от

тактика особенно удобна в том случае, если у вас "на хвосте" сидят быстроходные вражеские суда.

Отличительной особенностью игры является возможность кораблей защищаться от атак противника. В перерывах, можно выбирать степень маневров в случае опасности обнаружения, хотя при этом и уменьшаются общая скорость передвижения флота. Предусмотре-

лочки...

Собственно же систем защиты предусмотрено ровно три. От воздушного нападения, ракетных ударов и против подводных атак — выбирай необходимую, и это значительно сократит потери. Стоит заметить, что оборона будет особенно эффективна, если в числе кораблей флотилии находится хотя бы один авианосец. В случае противозащитной обороны истребители поднимутся в воздух и начнут кружить над флотом, предотвращая возможные атаки вражеских сил (самолетов или вертолетов). Если же вы зашифруетесь от ракетного обстрела или глубинных атак, то с авианосца поднимутся уже вертолеты, оснащенные специальными противоракетными снарядами или же торпедами (для поражения подводных целей)... Однако не стоит полагаться только на истребители и военные вертолеты. Если вы засекли вражеские силы, то не мешая и собственноручно открыт по ним корабельный огонь...

У субмарин система защиты несколько иная — бесшумный ход лодок (хотя это и сокращает их скорость). Для защиты же от вражеских подлодок существует другой режим, при котором субмарина выбрасывает специальные отражатели, не позволяющие точно определять ее месторасположение.

Здесь мы подошли к самому главному — к радару и системам обнаружения. В

стандартно-настойном "Морском бое" вы не могли знать, где расположены корабли противника, и были вынуждены просто угадывать их положение. В Battleship's игроку не придется тупо палить во все клеточки подряд, надеясь на удачу. Если ваши корабли находятся в непосредственной близости от сил противника, то вы попросту будете видеть друг друга. Плюс самолеты, пролетая над заданным квадратом, дают возможность засечь вражеский флот. Кроме того, а большинство миссий время от времени задействуется орбитальный спутник, позволяющий на 10 секунд лишь зреть позиции неприятельских судов (впрочем, ваши корабли хорошо видны и компьютеру, так что мешать не стоит)...

Наконец, на островах базов обычно есть AWAC — самолет-радар, могущий легко вычислить любые силы противника. Беззащитный сам по себе, с хорошим прикрытием он может сослужить неплохую службу.

## Острова

Со всем вышеперечислен-



убойной силы того или иного оружия).

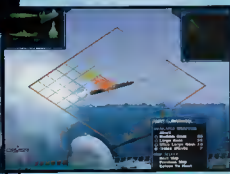
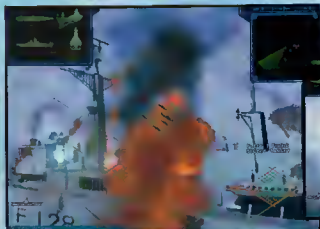
Еще один параметр — скорость перезарядки. Обычно одновременно может быть атакано до 20 снарядов, но после этого оружие придется перезарядить. Естественно, чем скорее это произойдет — тем быстрее вы сможете вновь возобновить огонь.

Интересно отметить, что у некоторых кораблей на борту есть мины, которые можно выбрасывать в определенном квадрате в воду. Понятно, что попадания здесь вражеских судов будет грозить им значительными повреждениями, а то и потоплением. Подобная

но 4 степени предупреждения опасности: зеленый, желтый, оранжевый и красный. На зеленом уровне корабли будут передвигаться с половинной возможной скоростью, ремонтируя на ходу повреждения (если таковые есть). На желтом — флот будет перемещаться с нормальной скоростью и защищаться от нападений. Оранжевый уровень очень опасен, поскольку на нем подлодки будут двигаться с удвоенной скоростью, а на красном — плюс к этому почти не будут отклоняться от курса, чтобы избежать возможных атак. Прямые же особенностями обладают и подводные



**Системные требования:**  
486 DX2/66 (лучше Pentium),  
8 Мбайт RAM (лучше 12),  
4-скоростной CD-ROM,  
SVGA, звуковая карта,  
Windows 95



ной игра могла бы стать всего лишь максимально продвинутым "Морским боем", который, как вы догадываетесь, к стратегическим играм никакого отношения не имеет. Однако в Battleship'e есть базис, располагающийся на островах (остров всегда поделен на четыре квадрата), и это кардинально меняет дело. Обычно база состоит из ракетной установки, взлетно-посадочной полосы с несколькими вертолетами или истребителями, AWAC's, склада для хранения боеприпасов, а также нескольких портов. Особенно интересны последние — завезя сюда поврежденный корабль, через некоторое время вы получите его полностью восстановленным. Кроме того, в портах можно перезаряжать

корабельные орудия.

Как уже говорилось, базы располагают собственными военными аэродромами — так что вы можете отдавать пилотам все возможные приказы, от полета на флот противника до бомбежки заданного квадрата. Однако пилотам всевозможные вертолеты, не предназначенные для полетов на неограниченные расстояния: топлива хватает только на конкретный отрезок пути, поэтому прежде прыкните, а смогут ли "пламенные моторы" долететь до нужного назначения.

Вполне естественно, что противник также располагает островами и базами. Компьютер может предпринять попытку захвата вашего острова, но и вы можете сделать то же самое. Для вторжения необходимо сначала уничтожить все защитные сооружения неприятеля (радар, ракетные установки и т.д.), после чего появится возможность взять остров под свой контроль.

Не стоит, впрочем, забывать, что без ракетных установок остров становится практически беззащитным, и чтобы отстоять его, необходимо держать подальше одну из ваших флотилий.

## Объективно

Что можно сказать об игре в целом? Поначалу она впечатляет... Впечатляет настолько, что первые сутки оторваться просто невозможно. Но потом приходит и другое понимание игры. Во-первых,



сценарии не объединены в кампанию, и, пройдя один из них, вы возвращаетесь в начальное меню, где можете выбрать другой...

А можете и не выбирать: с одной стороны, сценарии весьма разнообразны, есть и миссии конвой, и захват островов, и полное уничтожение сил противника... Но все это в

конечном счете сводится к повторению одного и того же, и довольно быстро надоедает. Только представьте себе, насколько интересней и увлекательней была

бы игра, если бы авторы предусмотрели в ней полноценную кампанию, а играющий мог получать звания и награды! Увы, всего этого нет, а проходить из раза в раз один и те же сценарии надоедает. К несчастью, редактора оных также не предусмотрено...

Но! Но авторы прекрасно понимали все это. Именно поэтому в комплект игры входят два CD (второй можно отдать другу и играть с ним в специально созданные multiplayer-ные сценарии!). Разумеется, играть можно не только по модему, но и в локальной сети (до четырех человек), и через Internet (M-Player), и, поверьте, это меняет ВСЕ! Играть с живым соперником в Battleship можно бесконечно, и это не надоедает принципиально. Как ним никогда не приелся настоящий "Морской бой".

— Петр давидов

★ NMS Software  
★ Nasiro Interactive

95% ГРАФИКА (ИДЕЯ)

90% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

89%

Battleship





# 1007

год "Твиггера"

## TWIGGER

Рейтинг  
МАГАЗИН  
100%  
Оценки  
Magazine  
НАШ  
ВЫБОР



Windows

115446, Москва, а/я 315  
Тел.: (095) 115-9743 и 115-9777

**Аркада** с элементами  
стратегии  
и 14 аудиотреками  
в стиле  
**TECHNO**

СПРАШИВАЙТЕ "ТВИГГЕРА" В ЖЕЛЕЗНОЙ КОРОБКЕ  
У БЛИЖАЙШИХ ТВИСТРИБЬЮТОРОВ И ТВИЛЕРОВ!



# Звездная болезнь, или Хексы в космосе

"НА ТРЕТИЙ ДЕНЬ АТАКИ СТАЛО ЯСНО, ЧТО НАМ КРЫШКА. ЭТА ОБЕЗЬЯНА ВСЕ СЫПАЛАСЬ И СЫПАЛАСЬ С НЕБА. КОГДА НАКОНЕЦ ПОДОШЛА "ЭСКАДРИЯ", ВСЕ ВЫШЛИ ИЗ УКРЫТИЙ И СМОТРЕЛИ, КАК СТОЯТ В АТМОСФЕРЕ ОСТАТКИ ОБЪЕЗЖАНЫХ КОРАБЛЕЙ. ЭТО БЫЛО ОЧЕНЬ КРАСИВО. ВСЕ РАДОВАЛИСЬ, КАК ДЕТИ, А НЕКОТОРЫЕ ТЯКАЛИ. ЕЩЕ ЧАС, И НАМ ТОЧНО БЫЛА БЫ КРЫШКА..."

BOB J. DRAKE, РАДОВОЙ

Компания с амбициозным названием "Strategic Simulations, Incorporated" никак не может оставить бедного генерала в покое. Мало того, что их милостью генерал прошел всю Вторую мировую, они заслали его в какую-то сказочную страну воевать с драконами и гоблинами. Генерал и оттуда вернулся. И вот теперь мы присутствуем при историческом событии — запуске военачальника в открытый космос. Генерал — теперь его называют *Star General* — стартует через несколько минут. Передаем репортаж нашего корреспондента с мыса Канаверал.

**В**первые услышав о *Star General*, я был приятно удивлен и заинтересован. Судите сами, разве

колониями на планетах, тактические битвы как в космосе, так и на поверхности планет. 900 с лишним (!) различных боевых единиц, включая космические корабли, орбитальные станции, пехоту, бронетехнику, артиллерию и авиацию! И все это сделано с использованием хорошо зарекомендовавшего себя engine от *Panzer Battle*, столь любимого многими фанатами *wargame*.

Разочарование от первого просмотра было таким же сильным, как и желание взглянуть на игру. Я сразу понял, что это НЕ МОЕ. Но, сохраняя верность собственной теории о том, что практически любая игра может найти своего поклонника, надо лишь дать им встретиться, постараюсь объективно рассказать о ней.

**Экономика должна быть экономной**  
*Star General*, хоть и является продолжением известного сериала, содержит в себе ряд интересных нововведений. Во-первых, поднялась возможность разыгрывать не только фиксированные сценарии, но и сразиться в честную *expansion war*, как, например, в *Master of Orion 2*. То есть все с нуля. Задать начальные условия

(количество соперников, запас ресурсов, технический уровень юнитов, силу AI) и в бой.

Во-вторых, в *Star General* предпринята попытка построить более или менее правдоподобную экономическую систему империи. Все объекты в игре, включая космические корабли, наземную технику и планетарные постройки, покупаются на некие *resource points* (RP). Ресурсы приносят планеты с их промышленностью, торговые суда и "сдача металлолома" — остатка вражеской техники.

добывающие шахты не несут особой смысловой нагрузки, они просто позволяют сооружать дополнительно два важных комплекса — Военный и Технический центры. Военный центр становится поставщиком солдат и техники, а в технических центрах ученые и инженеры бьются над удлинением ТТХ нашей машинерии.

Однако мирное развитие очень скоро будет прервано, насколько скоро — зависит от размера Галактики и от количества соперников в игре. И тогда становится ясно, что нужно найти



Все планеты в начале игры уже колонизированы и заселены, и "поставляются" вместе с городами. Новые города возводить нельзя, а вот развивать промышленность в районе мегаполисов можно. Правда, все эти фабрики, заводы и

какие-то очень важные аргументы, чтобы доказать остальным наше право на существование...

## Война

Об этом можно не беспокоиться. Разработчики здорово постарались, заготовив целый арсенал



может нормальный стратегомай остаться спокойным, узнав о такой игре? Космическая стратегия, 7 рас, более 100 различных миров, наука, дипломатия, управление

Major victory is the First



летающих, ползающих и шагающих машин, способных истребить смерть и разрушение самыми разнообразными способами. Начнем издалека. То есть из космоса. Космические силы представляют 16 различными классами кораблей. Здесь есть все, что может понадобиться как новичающему, так и матерому



стратегу, — от тяжеловооруженных и очень дорогих летающих крепостей до невесомых скаутов-разведчиков.

На земле все выглядит куда милее и привычнее для поклонника Panzer General. Но и здесь, конечно, не обошлось без вмешательства научной фантастики. Танки на гравитационных подушках, артиллерия, пехота, бомбардировщики, истребители, самолеты-разведчики и даже AWAC — вот лишь часть тех средств, которыми нам придется прокладывать себе путь к победе на бескрайних просторах безмятных планет.

Разумеется, каждый юнит характеризуется десятком параметров,

радостью изучения которых я оставляю на вашу долю. Внутри каждого класса существуют различные модификации, и, более того, каждая модель может быть "заапгрейжена" на новый технический уровень

разрушается техника, расходуется горючее и боезапас, и обязанность следить за всем этим возложена на нас.

## Враги

Врагов у нас много. В битве могут принимать участие до семи игроков, управляемых как компьютером, так и людьми (по сети или модему). Каждая раса имеет свою историю, свои плюсы и минусы и даже свою тактику (чего я, ей-богу, не заметил). Для каждой из семи рас художники нарисовали различные спрайты кораблей и техники, причем отличаются они не только визуально: разница в боевых качествах видна невооруженным взглядом. Более того, у каждой расы есть свои, оригинальные типы вооружения, например, Инженеры у параноидальных рептилий Dragonians или Охотники у смертельно опасных самураев из семейства кошачьих Hressa.

Естественно, в глобальных конфликтах между семью противниками не может не возникнуть

каких-то союзов, альянсов и других дипломатических образований. Авторы игры ввели возможность дипломатических отношений между соперни-

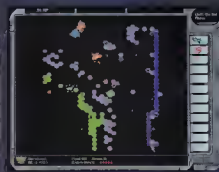
ками, но как они это сделали! По их мнению, для установления полного взаимопонимания с лютым врагом необходимо лишь... перевести на его счет некоторую сумму RP, и все! Бывший враг становится нашим лучшим другом, причем мы можем непосредственно наблюдать, как крепчает инава дружба с увеличением переводимой суммы. Что ж, как говорят мои друзья на Сицилии, "когда поют дейицы, музыка умолкает".

## Цель

В игре предусмотрено 8 фиксированных сценариев, а также, как уже говорилось, возможность "глобального" военного конфликта. В последнем случае цель — либо захватить все планеты в Галактике, либо только 51%, это уж зависит от того, сколько у вас свободного времени. Если Галактика "ненормально большая", нам предстоит сражаться за обладание более чем сотней планет. Учитывая, что на поверхности многих из них нас ждет изнурительная битва с ее хозяевами, согласиться, работа предстоит адекватная.

## Время собирать камни

Вот такая замечательная игра. Даже не знаю,







**Системные требования:** 486DX2/66 (MS-DOS) и Pentium 90 (Windows 95), 16 Мбайт RAM, SVGA 1 Мбайт, 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), звуковая карта

почему я сейчас не играю в нее... Не знаю. "Я себя под Лениным чищу", — признался как-то Маяковский. А я вот Star General чищу под Master of Orion 2. И после отчетки от Star General мало что остается. Авторы попробовали сделать что-то большее, чем просто wargame. Идея объеди-

глобальной войне он тупеет на глазах. Чрезмерная осторожность, перемежаемая суицидальными атаками, повторение только что сделанных ошибок и нежелание использовать техническое преимущество — такое впечатление оставляют управляемые AI противники.

Во-вторых, интерфейс. Вполне возможно, что для Panzer General такой интерфейс был очень удобен. Но для игры, в которой сделана попытка вырваться за пределы wargame, подобное абсолютно не подходит. Попытка уследить за сотней планет и своими армиями, разбросанными по всему космосу и на десятки планет, превращается в кошмар даже при сравнительно небольшой кампании. Космическая карта имеет всего одну степень уменьшения и становится совершенно нечитаемой при больших размерах Галактики. Складывается впечатление, что интерфейс этой игре попросту "мал", и это очень серьезное упущение разработчиков.

В-третьих, графика. Ребята! На пороге третьего тысячелетия. Почему же мне кажется, что Star General сделан на EGA? Блеклые цвета, однородные палитры. Разработчики потратили кучу времени на создание трехмерной анимации КАЖДОГО из кораблей, тьма работы! А зачем? Все равно в их тормозящую энциклопедию

никто не будет заглядывать, всю информацию о характеристиках можно получить гораздо проще. А собственно спайты на игровом поле выглядят, как прокрученные через мясорубку части тела, и с трудом отличаются друг от друга. Если сравнить Star General с предыдущим творением SSI из этой серии — Fantasy General, то наличие явная деградация. Единственное, что радует, — музыкальные дорожки, записанные на CD. Живое соло на саксофоне в электронно-космической аранжировке создает атмосферу некоторой ирреальности, и это несколько оттеняет общее отсутствие стиля в игре.

### Выводы

SSI и CatWare (разработчик) решили сделать что-то новое, но, на мой взгляд, шедевра не получилось, а жаль. Star General представляется

мне старым добрым Panzer General'ом, которого запустили в космос и которому для управления вручили болящие стратегические дохлуди. А как с этими дохлудями обращаться — не объяснили. Так что если вы — убежденный wargamer и вам еще не надоела серия XGGeneral с ее небом в хвостогонильники, то эта игра просто создана для вас. Остальным фэнам космических стратегий просьба не беспокоиться, берегите здоровье и колите силы для Pax Imperia 2.

— Олег Хажинский

P.S. Кстати, вы, наверное, думаете, что SSI теперь отправит генерала на пенсию? Как бы не так. По контракту ему предстоит еще отплыть в длительный круиз по Тихому океану. Там, говорят, с японцами что-то неладит...



нить в одной игре детализированные сражения как в космосе, так и на планетах представляется мне весьма интересной. Но реализация...

Во-первых, AI. Все было бы не так плохо, кабы не AI. Играть с ним не интересно. Если в сценариях противник ведет себя более или менее прилично, то в

★ **StarWare**  
★ **SSI**

**40% ГРАФИКА**

**80% ЗВУК**

**90% СЮЖЕТ**

ИНТЕРЕСНОСТЬ

**50%**


**Star General**





# ПРОТИВОСТОЯНИЕ

## ОПАЛЕННЫЙ СНЕГ



Великая Отечественная война длилась 1418 дней. 1418 дней, без перерывов на летнюю жару, весеннюю распутицу, осенние дожди и зимние морозы, рвались снаряды, ревели танковые моторы, горели города и шли в бой солдаты. Шли в бой, который для многих становился последним. Шли, оставляя за собой ОПАЛЕННЫЙ СНЕГ.

- 20 новых миссий
- 6 новых видов боевой техники
- новые игровые функции
- новые здания и сооружения
- новые зимние пейзажи
- подробная книга-описание

Срок выхода: II квартал 1997 г.

АО "ДОКА"

т. (095) 536-4020

(095) 536-4652

ф. (095) 536-5887

E-mail: [doka@doka.ru](mailto:doka@doka.ru)



## Море зовет

Вы никогда не мечтали стать моряком? Что, неужели никогда? Странно... Не потому ли, что прошли уже те времена, когда парусные фрегаты, корветы и бригантины бороздили просторы морей, навевая страх и почтение своей изысканностью и мощью? Что может быть прекрасней судна под парусами! Что может быть пленительнее моря и ветра, несущего корабль вперед и вперед! Теперь все это — несбыточные мечты... А если представить, будто вы в силах повернуть время вспять и возвратиться в ту эпоху? Что, если бы вы смогли стать капитаном корабля и командовать им, одерживая победу за победой в бесчисленных морских баталиях? Что бы вы сказали тогда? И если это желание вам не чуждо, то новая игра **Age of Sail** от TalonSoft/Empire Interactive даст вам возможность попробовать себя в роли капитана военного парусного корабля.

### Real-time

Скорее всего, вы уже задаете вопрос: а к какому же жанру относится **Age of Sail**? Честно говоря, ответить на это не так-то и легко... Ближе всего игра к тактической морской стратегии в реальном времени. Помните, в позапрошлом номере (известного журнала) мы рецензировали игру **Wooden Ships & Iron Men**? Так вот, она в каком-то смысле похожа на **Age of Sail**, правда, **WS&IM** была выполнена в похолодном ключе, и наше мнение на этот счет было довольно жестким: "похолодность" портит игру. **Age of Sail**, к счастью, свободна от этого недостатка, поэтому играющий может управлять своими кораблями и продумывать тонкие маневры, учитывая передвижения судов противника. В **REAL-TIME ВРЕМЕНИ**. Стоит ли говорить, что это меняет ВСЕ?..

### Корабли

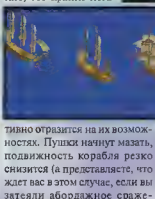
Но главное даже не в том, что игра идет в real-time. Больше всего в **Age of Sail** впечатляет, насколько реалистично и полно реализован сам игровой мир: учитываются буквально все параметры кораблей того времени, все нюансы морских сражений.

Во-первых, любой корабль имеет свое название и соответствует реально существовавшим прототипам. Это значит, что все суда своеобразны и неповторимы. И не только внеш-

не, но и по вооружению, величине команды...

Каждый раз вы начинаете бой со "свежими" кораблями, которые в ходе сражения, естественно, могут быть повреждены: прежде всего страдают паруса, корабельный корпус, мачты и бортовые пушки. Погибают и члены команды, и не стоит думать, что люди менее важны, чем само судно. Без достаточного количества матросов вы просто не сможете эффективно управлять большим кораблем: ухудшится маневренность, снизится скорость хода, на перезарядку пушек будет уходить больше времени...

Впрочем, в игре предусмотрены такие замечательные опции, как "боевой дух команды" и "состояние обмундирования". Если матросы увидят, что проигрывают сражение, это крайне нега-



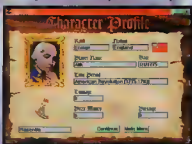
ние? Напротив, в случае удачной боевой дух команды скачкообразно — и иет вам в таком случае преград!

### Управление в бою

Не менее реалистично выглядит и управление кораблями. (Здесь сразу же стоит отметить, что ЛЮБОЙ ваш приказ не может быть выполнен моментально, на это потребуется некоторое время.) Прежде всего, вы можете заставить угол поворота корабля, а также его скорость. С поворотами все понятно, а вот со скоростью дела обстоят чуть сложнее. Не надо забывать, что на дворе век парусов, поэтому единственная дискуссия сила наших кораблей — ветер. Естественно, вы не альпинист над силами природы, и ветер может дуть в любую сторону, вне зависимости от желаний играющего.

Разумеется, на скорость передвижения судна более всего влияют направление и сила ветра. Но не только это. Одной из ключевых возможностей в регулировании скорости хода является положение парусов: вы должны выбрать один из трех вариантов — положение для боя, полнаты паруса и так называемое "поднее".

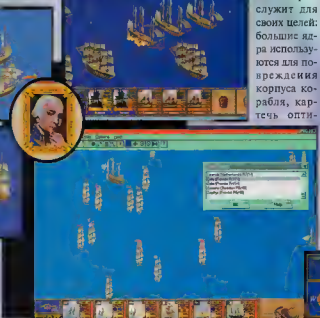
паруса". В последнем случае скорость корабля будет максимальной (естественно, если все паруса дуют). "Военное положение" служит специально для (мгновенно во время боя). Приподнять паруса поворачивая, вы значительно уменьшаете риск



их повреждения, но, понятно, это существенно снижает скорость хода...

Единственным оружием дальнего боя являются пушки, располагающиеся по бортам корабля. При этом пушки одного борта всегда стреляют одновременно. Принципиальное значение имеет скорость перезарядки орудий (этот параметр определяется конструктивными характеристиками пушек). Чем быстрее будет осуществлена перезарядка, тем скорее вы сможете открыть огонь вновь. Кстати, различаются не только пушки, но и ядра. В **Age of Sail** наличествуют 4 разновидности

ядер, каждая из которых служит для своих целей: большие ядра используются для повреждения корпуса корабля, кар- тель опти-





маленькая для истребления команд противника, килель (два ядра, скрепленные цепью) применяется для "избиения" парусов и оснастки, а заряженные сразу двумя ядрами пушки смертельны для мачт.

Если вы почувствуете, что силы противника на исходе, можно попробовать взять его на абордаж. Для этого существуют специальные абордажные крючья, выкидываемые, когда суда находятся в непосредственной близости друг от друга. Кстати, решаясь на абордаж, вспомните о боевом духе вашей команды...

### Тактика сражений

Итак, мы подошли к самому интересному — тактике морских сражений. Вся прелесть Age of Sail состоит главным образом в том, что вам придется выработать собственную тактику ведения боя и крепко думать о стратегии всего сражения, ибо игрок лишь в редких случаях управляет одним кораблем — обычно под вашим командованием находится целая флотилия. Особо украшает игру тот факт, что большинство сценариев являются точной копией реально происходивших морских сражений, так что вам дается поистине уникальная возможность... изменить ход истории. Но о сценариях мы поговорим чуть позже, а пока вернемся к тактике.

Весьма важно расположение ваших кораблей (во всех исторических сценариях оно, понятно, соответствует реальному ходу событий). Обычно первую линию обороны/нападения занимают линейные корабли (наиболее мощные и большие суда с 60-100 пушками и 450-750 членами команды), которые способны нанести противнику максимальные повреждения уже в начале боя. За ними располагаются фрегаты (средние корабли с 35-50 пушками и командой в 130-250 человек), вступающие в сражение чуть позже и маневрирующие среди уже понесших повреждения линейных кораблей.

Вторая главная особенность вашего флота — его расположение относительно ветра. Наветренная сторона более вы-

годна по целому ряду причин. Во-первых, это облегчает маневрирование. Плюс к этому дым от пушечных выстрелов относится к флоту неприятеля, что мешает последнему вести прицельный огонь. И т.д. Если же вы видите, что ветер дует со стороны противника, обязательно следует предпринять ряд маневров, которые позволят вам перейти на наветренную сторону, и тогда ваши шансы на победу значительно увеличатся.

Ведя сражение, не стоит забывать и о скорости перезарядки пушек. Именно этот параметр в конечном итоге определяет тактику боя. В самом начале "пушечной" истории орудия могли стрелять от силы два раза в час. В Age of Sail вы имеете дело с более совер-



шенными образцами, но даже их скорость перезарядки составляет 3 минута. Произведя выстрел, вы должны совершить умелый маневр и повернуться к противнику другим бортом, после чего следует произвести второй залп. Теперь начинается самое главное — маневры между перезарядкой. Надо попытаться отвести корабли на значительное расстояние и, уходя из зоны огня, дождаться того момента, когда вражеские пушки будут перезарядиться, — после этого снова идти на обложение. На деле, управляя флотилией, для ведения боя вам придется выработать целую стратегию, и, поверьте, это очень интересно и увлекательно!

### Сценарии и кампании

В Age of Sail присутствуют более 100 (!) различных сценариев, большинство из которых, как уже говорилось, являются копией исторических сражений, включая даже такие изв-



стные битвы, как Trafalgar, Camperdown, Cape of St. Vincent. Говоря об этом, нельзя не назвать величайшие в истории военные корабли, которые также нашли свое отражение в игре: Victory, Constitution, Constellation, Bonhomme Richard, Espanol, Guetiere, Vengeance, Saratoga...

Игрок может выбрать любой из предложенных сценариев и потренироваться, совершенствуя свое мастерство. Но главная соль AoS состоит в участии в военной кампании 1775-1820 гг.: вы можете выбрать государство, которое будете представлять (речь идет об Англии, Испании, Франции и США). ОСОБО отмечу тот факт, что, участвуя в кампании, вы будете получать в соответствии со своими боевыми заслугами звания и награды. Начав с простого энзена (по-нашему, прапорщика), игрок может дослужиться аж до адмирала!

В дополнение ко всему к игре прилагается редактор сценариев, содержащих более 2000 (!) неповторимых, реально существовавших кораблей. С его помощью вы сможете с легкостью заняться конструированием собственной военно-морской истории.

### Графика и engine

Честно говоря, графика в Age of Sail оставляет желать много лучшего, а звуковое сопровождение и вовсе не вызывает никакой критики. (Вид на корабли, к слову, выполнен в 3D.)

А вот engine игры весьма удобен. Присутствует гибкая система масштабирования, которая очень полезна в случаях, когда нужно окинуть весь театр военных действий или, напротив, детально рассмотреть передвижение или маневр отдельного корабля.

### AI

Компьютер играет если и не на самом высоком уровне, то,



по крайней мере, сильнее того, что можно назвать словом "среднее". Предусмотрено целых 5 уровней сложности — от Novice до Impossible, что дает игрошему возможность выбрать уровень по силам. Наконец, вы можете задействовать специальную функцию, которая будет скрывать от вас некоторую информацию, касающуюся вражеских кораблей (и это весьма близко к реальной жизни)...

### Системные

требования  
486/33, 8 Мбайт  
RAM 2-  
скоростной CD-  
ROM, звуковая  
карта, Windows  
3.1/95

### Итоги

Age of Sail, пожалуй, первая игра на моей памяти, в которой настолько детально реализован процесс морского сражения. Если добавить сюда полноценную военную кампанию с присвоением званий, да к тому же более 100 реальных исторических битв, то игра и вовсе становится уникальной. Вместе с тем, по вполне очевидным причинам, это довольно специфический продукт, предназначенный в первую очередь для истинных любителей военно-морских сражений.

Кстати, в игру можно играть и по модему, но это уже норма...

— Петр Давыдов

★ TalonSoft  
★ Empire Interactive

69% ГРАФИКА  
50% ЗВУК  
80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

Age of Sail





## СТРАТЕГИИ

## Империя меркнет

Когда-то звезды ярко светили маяками в бескрайних просторах космоса. Когда-то звезды были символом, целью и оправданием человеческой жизни. Когда-то люди смотрели в небо с надеждой и тоской. Но однажды звезды стали меркнуть, в вместе с ними стала угасать надежда...

В начале пятого тысячелетия от рождения Христова человеческая история подошла к концу. Великие цивилизации были разрушены, нехватка и страх поселились на останках некогда светлых и прославленных миров. Древние феодалы кланы поделили Галактику. Борьба за власть, интриги, кровь и предательство — вот что осталось на долю человечества в мире, скудно освещенном гаснущими светилами. В мире, скорчившемся

в ожидании Судного Дня.

На таком апокалиптическом фоне разворачиваются события в этой удивительной игре, разработанной компанией Holistic Design на базе собственной "настойной" RPG, — **Emperor of the Fading Suns (EFS)**. Игре, которая, безусловно, является самым ярким событием февраля-марта и по размаху не уступает, а в чем-то даже и превосходит недавний шедевр MicroProse Master of Orion 2. Игре, которую называют, и не без оснований, "Раем для стратегомана". EFS настолько сложна, что в рецензии просто не охватить всех ее тонкостей, поэтому мы постараемся осветить лишь самые основные детали и, возможно, помочь вам сделать первые шаги в игре.

## Сюжет

Император Владимир сделал попытку имитировать человеческое из полукосмического описания, оставив разнузданную войну и объединить разобщенные феодалы кланы единой властью. Ему удалось вселить в народ надежду и веру в будущее. Он ввел великий закон, разделя-

ющий. Каждые десять лет на нейтральной территории, планете Бизантум-2, должны проходить выборы: победивший становится Регентом и в течение десяти лет, вплоть до следующего волеизъявления, правит Известными Мирами.

В году 4550-м Владимир короновал себя как первого Императора и... принял смерть от рук неизвестных. Теперь Трон свободен, и кровопролитная война готова разразиться вновь.

## Действующие лица

Итак, кто же участники этой опасной игры, в которой победивший получает Галактиче-

ский Трон, а проигравшие — несколько скудных слов на собственных похоронах?

## Те, кто правит

Пять Великих Домов, пять феодалов кланов, сильнейшие, которым удалось выжить в суматные времена. Мы представим один из этих Домов. Каждый клан имеет свою ис-

торию, уходящую корнями в седую глубь веков, свои особенности, свои достоинства и недостатки. Перед началом игры мы можем выбрать из списка десятки достоинств, например, приоритет в какой-нибудь отрасли наук или большую армию. Не стоит забывать, что за каждое приобретаемое "достоинство" придется расплачиваться каким-то недостатком.

## Те, кто ищет

Представители Универсальной Церкви. Эта империя в империи, сложный конгломерат различных течений и верований, имеет огромную власть, больше скрытую, чем явную. Церковь не претендует на Трон, но использует свое влияние для поддержки устраиваемых ее Домов. Сердце Церкви, ее "Ватикан", расположено на планете Holy Terra, но ее прихожан вы найдете на любом из обитаемых миров, в любом городе, там, где есть люди, деньги и власть.

## Те, кто торгует

Лига, древняя организация, раскинувшая свои торговые представительства по всей Галактике. Горе вам, если вас угрожало поспорить с членами Лиги! Эта монополия



гладко торгует контролирует покупку и продажу сырья, техники и продовольствия. Сотни грузовых танкеров, принадлежащих Лиге, бороздят космос, разнося товары по десяткам планет, независимо от политической ситуации в Империи. Несмотря на то что Лига владеет довольно мощным военным флотом, она старается занимать нейтральную позицию, и, заручившись ее поддержкой, вы значительно повысите свои шансы быть избранным на пост Регента.



ключи власть среди сильных мира сего и определяющая приво каждого на Галактический Трон. Пять скипетров власти он наследует Матери Церкви, тем, кто ищет. Пять — представителям Лиги, тем, кто торгует. И по пять скипетров каждому Великому Дому, тем, кто





# УЩИХ СВЕТИЛ



## Чужие

Человечество не одиноко во Вселенной. Это стало очевидно давным-давно, при первых шагах человека на пути освоения новых миров. Древняя ци-



визация Vain, цивилизация созданий, значительно превосходящих нас развитием, — одно из неизведанных в этом космическом приключении. Но если с Vain мы уже можем познакомиться на английском языке, даже и не думая «дружить» с Симбиотами. Само это слово вызывает ужас жителей пограничных миров. Эти исходы для стремительной войны проносятся по планетам, сев смерть и разрушение.

## Повстанцы

Повстанцы, непримиримые, их многочисленные отряды успешны по планетам Империи. К ним примыкают целые армии и экипажи космических кораблей, недовольные своим правителями, которые держат их на голодном пайке. Не слишком хорошо организованные, повстанцы тем не менее могут создать немало проблем на ваших планетах, так что не стоит доводить народ до революции.

## Экономика

Стабильная экономическая система — залог успешного правления. Это становится понятно с первых минут игры.

В EFS все операции по развитию экономики положены на наши плечи. Среди нескольких десятков типов строений, которые мы можем возводить на планетах, в первую очередь следует обратить внимание на шахты, буровые установки и фермы, которые начнут снабжать нас первичными ресурсами — топливом, рудами, микроэлементами, лекарствами и, конечно, произвией. Первичные ресурсы затем поступают на заводы, производящие комплектующие для военной техники, космических кораблей и других объектов. Многие из комплектующих называются очень и очень дорого, так что их производство может стать мелким источником дохода для нашего Дома. Эта часть игры реализована в стиле Transport Tycoon. Мы отыскиваем на планете залежи полезных ископаемых, Инженеры прокладывают дороги, строят шахты и заводы, между которыми начинают курсировать грузовые платформы. В принципе, все необходимое можно покупать у представителей Лиги, если на одной из наших планет есть ее отделения. Но это дорого, а казна не бездонна.

Основную долю поступлений в «закрома Родини» составляют налоги, собираемые на контролируемых нами планетах. Еще один источник дохода — удержание части оброка, церковной десятины, которому мы ежегодно отправляем с святых отцов на Holy Terra. Святая земля далеко — мало ли что может приключиться с деньгами на долгом пути... Но не стоит особенно рассчитывать на этот источник, неприятности с Матерью-

Церковью могут обойтись гораздо дороже... Врад ли нужно экономить и на зарплате наших людей — недовольство в армии снижает ее беспоспособность и лояльность.

## Наука

Ни одна серьезная стратегическая игра не обходится без науки. AEFS — это ОЧЕНЬ серьезная стратегическая игра, и наука в ней играет одну из ключевых ролей.

За пять столетий смутного времени большинство научных секретов было утеряно, и теперь нашим ученым предстоит заново создавать многие важнейшие области знаний. Каждый Дом ведет собственные исследования, и, конечно, владелец передовых технологий получает огромное преимущество в экономике и военном развитии. Досконал, достаточно «развешен» даже по сравнению с MoO 2, имеет несколько основных ветвей, включающих физику, микробиологию, социологию и ряд других направлений, от которых «отпочковываются» более частные науки.

В EFS реализована весьма необычная система: мы имеем возможность «забыть» некоторые изобретения. Дело в том, что «research points», генерируемые нашими лабораториями, идут не только на продолжение науки вперед, но и на поддержание «памяти» об уже открытых изо-

бретениях. Если мы видим, что поступив научного прогресса замедлился, возможно, следует снять часть ученых со ставших неактуальными проектов. Есть и еще одна, более пессимистичная причина наступать на горло человеческому знанию. Это Церковь.

Дело в том, что Церковь не одобряет занятия науками, считая, и не без оснований, что именно научно-техниче-



ская революция «завела человечество в тупик и поставила его перед угрозой Конца Света. Поэтому пернически Патриарх объявляет некоторые изобретения негодными Богу и предает их вифне. Впрочем, мы можем тайне продолжать исследования в запрещенных областях, но только рано или поздно Святой Инквизиция поступит к нам в двери. Фанатики повесят наших ученых, сожгут наши книги и разрушат наши лаборатории. Так что будьте готовы с оружием





в руках отстаивать свое право на научный прогресс. (К слову, однажды в таком образом был отброшен в каменный век. Отряды Никвизития являлись на своих бело-красных кораблях в моих городах и мгновенно уничтожали все, что мне оставалось делать, это выпрыгивать, выкупать и выбивать силой знания у моих асинхронных друзей, БЛГО система дипломатии в EFS позволяет это сделать.)



## Дипломатия

Вообще говоря, дипломатия в EFS позволяет ВСЕ. Такой детальной и гибкой модели я еще не встречал. Дипломатия в игре занимает первое место, и, наверное, именно с нее надо было начинать разговор об EFS. Как вы уже поняли, первый этап на пути к абсолютной власти — победы на выборах Регента на Бизантуме-2, которые проходят раз в десять лет. Регент, формально являясь главой Империи, распределяет портфели министров, титулы Командующего Имперским Флотом, Командующего Имперским Паризоном и Начальника Секретной Службы Империи, одной из самых могущественных теневых организаций государства. Титулы эти вовсе не пустая формаль-

ность. Они дают министрам реальную силу и власть, поэтому являются лакомым кусочком для тех Домов, которые сами же в состоянии заполучить достаточное количество голосов на выборах. Добиться победы на выборах можно лишь одним способом — убедить нескольких Домов и, возможно, Меркво или Лигу, отдать все или часть голосов за нас. Средства для убеждения предложены. Здесь есть все — от призыва до кнута; посул, передку технологий, карт планет, уговоров, угроз, обещаний сделать министром в случае победы, заключить мир или объявить войну, и прочая, прочая, прочая.

Разработчики создали оригинальный "дипломатический" интерфейс, чтобы облегчить нам формулировку требований или просьб. Мы как бы составляем предложение "Дать нам" (то-то) и (то-то) И/ИЛИ "мы сделаем" (то-то) и (то-то). Вариантов сделать "то-то" весьма много и они меняются в зависимости от того, к кому мы обращаемся. Например, мы сможем попросить Патриарха признать какую-либо науку идеологически верной или представителя Лиги объявить эмбарго на поставку товаров при желании нам. Очень и очень много можно сделать исключительно с помощью интриг и заговоров. Но когда эти меры не приносят результата, угрозы приносят подтверждать реальными и весомыми телодвижениями.

## Военные действия

Несмотря на все разнообразие EFS, ее основной частью, несомненно, являются стратегические военные операции на планетах и в космосе. Даже если нам удастся относительно "мирным" путем, то есть с помощью шантажа, денег и теневых операций, получить титул Регента, глобальной войны не миновать, когда мы перейдем

ко второй фазе нашего плана — "Друзья, мне так понравился из посту Регента, что я решил его не покидать. Объявляю себя Императором Нэвстивых Миров".

Правшая версикала казало-го Дома — являясь представителем Знати. Это самые главные персонажи в игре. Мы можем потерять всю армию, все космические корабли, но пока хотя бы один из представителей Знати жив и находится во Дворце — наш Дом продолжает существовать.

Следующими по важности юнитами в игре являются Офицеры. В отличие от членов Фамилии, мы можем обучить их в наших учебных заведениях. Присутствие Офицеров, как, впрочем, и Дворян, поднимают боевой дух управляемых ими подразделений. Наличие хотя бы одного Офицера в столичном Дворце любой планеты свидетельствует о том, что мы контролируем эту планету, а значит — собираем налоги с местного населения. Несогласные уходят в леса партизанировать, и расправиться с ними — дело армии.

## На Земле...

Список техники, которую могут производить наши заводы, бодрее валик и разнообразен, и продолжает расти с развитием науки. Здесь есть все для проведения самых разнообразных боевых действий на суше, в небесах и на море, — от мобильной пехоты до подводных лодок и авианосцев! Думаю, не стоит даже говорить о том, что каждый юнит характеризуется десятком параметров, среди которых есть и опыт и доблесть, и масса таких характеристик, предназначение которых, на первый взгляд, не совсем очевидно. Управление юнитами осуществляется по икхатанной схеме и очень напоминает Civilization. Вся наша техника и солдаты, а также гражданские единицы могут объединяться в "отряды" (имеющие несколь-



ко десятком юнитов), имеющие определенный запас "здоровья", которые тратятся на перемещение по поверхности планеты. В процессе битвы между враждующими отрядами мы вмешиваться не можем, можем лишь определить тактику поведения — наступательная, оборонительная и т.д. И слава Богу: если бы нас заставляли еще и управлять каждым танком на поле битвы, создавая при этом бы выпадающие игрокам зарплату, поскольку это намного было бы уже работу, а не игру.

Работать поздно, когда экономика родной планеты будет освоена, научная деятельность налажена, армия окончательно расправится с повстанцами, нам придется выбираться за пределы своего мира. И тут в



игру вступают космические корабли.

## ...и в космосе

Секрет производства космических летал, способных переносить корабли через "червоточины" в пространстве от одной планеты к другой, давно утерян. Наши ученые когда-нибудь обязательно откроют его вновь, а пока следует с большой осторожностью относиться к тем кораблям, что остались нам в наследство. Известные Миров — это множество десятков голых для жизни планет, разбросанных по Галактике. Все они так или иначе соединены трассами нуль-перехода.

Корабли — очень, очень дорогие игрушки, но без них никак не обойтись. На транспортных мы перевозим оборудо-

Системные требования:  
4800000, 3  
Mбайт RAM, SVGA,  
Windows 95, мышь







вание и творцы для торговли, перебрасываем армии между мирами. Их прикрывают космические корабли, которые принимают участие в стычках на орбитах планет, а некоторые могут даже проводить орбитальную бомбардировку. Корабли-невидимки применяются для разведки и заброски дисперсионных групп на планеты конкурентов. Типов кораблей очень много, и, я думаю, начав игру вы найдете им достойное применение.

Главное — не забывайте, что и все в EFS решается с помощью грубой силы, иногда хитрость и расчет приносят больший эффект, чем огромный флот и сотня десантных батальонов.

### Достоинства и... особенности игры

В EFS я бы играл, даже если бы она была сделана в текстовом разрешении 40x25, в изюмных картах поддерживался бы один PC-скриншот. Удивительно, но интерфейс сделан вполне приятно и весьма похож на Machiavelli the Prince и Hammer of the Gods, прежние творения Hollist Design. Общее графическое оформление безупречно, не сделано со вкусом и не раздражает атмосфера игры. А ведь атмосфера — это,



согласитесь, самое главное. И здесь в EFS работает не столько графика, сколько нечто другое... Помните, я говорил, что игра сделана на базе "настояльной" RIP с аналогичным названием. Не влада-

ясь в подробности, что это значит для нас, поклонников компьютерных игр? Это значит, что за игрой стоит что-то большее, чем просто схематичная сюжетная линия. ("...Ресурсы истощились... Новая планета... Десять конкурирующих цивилизаций... Уничтожьте всех..." Унасте? Это сюжет половины всех стратегий. Ску-у-учно, господа!)

EFS — это как бы срез огромного живого мира, который придумывали десятки людей. Это не просто провололочный каркас, схематичные наброски. Каждый персонаж живет своей жизнью, за каждым действием, за каждым событием видна История, сплетение сил и идей, уходящих корнями в глубокое прошлое. Чего только стоит архив, в котором хранятся заметки о Прошлом и Настоящем человечества, написанные рукой одного из Патриархов! Кстати, те, кто читал серию "Дюна" Херберта, могут заметить сильное влияние этого эзического произведения на умы авторов EFS. Что ж, это только радует.

Другой положительный момент, свойственный играм на базе RPG, — сбалансированная игровая система. Набор параметров юнитов, сами юниты, правила комбата взяты не с потолка, а являются результатом длительного изысканий. В несбалансированную RPG никто не будет играть, а EFS, несмотря на свою молодость, очень популярна среди современных role-players.

Теперь о недостатках. К сожалению, эмпирическое пра-

вило "Большая игра — большие баги" в лице EFS долучило еще одно подтверждение. Поэтому настоятельно рекомендую перед началом игры установить последний patch, версии 1.2. Он исправляет множество мелких ошибок и глюков, а также добавляет несколько полезных пунктов в меню.

Другой особенностью игры является ее медленный AI. Немало ковий было в свое время сказано в comp.sys.ibm.games.strategic по поводу того, что на своем ходу AI тратит на размышления около 10 минут на PPro 200 МГц. Довольно разнообразные комментарии вызвало появление одного из представителей фирмы о том, что корень проблемы находится не в игре, а в игроках, так как они тратят слишком много ходов на выигрыш. Таким образом, мы впереме видим игру, для которой требуется upgrade... игрока, а не компьютера. К счастью, позже авторы признали факт "торможения" AI — проблема была в том, что к концу игры управляемые программой участники накапливали огромное количество устаревших юнитов, на обесчет которых и уходило столько (?) времени. Так или иначе, последний patch, по словам разработчиков, ускоряет AI на 40%.

### Ода EFS

Если вы все еще сидите и читаете эту статью, это значит только одно — вы поклонник квестов. Потому что все на-

— Олег Хажинский

★ Holistic Design

★ SegaSoft

70% ГРАФИКА

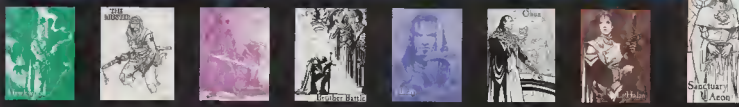
70% ЗВУК

95% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

95%

Emperor of the Fading Suns





# Выпьем за Сталина, или Советь начинают и...

## СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3A СССР

**Опишем. Начало в #1.**

### Миссия 1

Созинки поступают ошметчиво, хитря бочки с безопасным рядом со стратегическими объектами. — самолеты помогут вам расправиться со всеми окрестными запасами горючего. Как только укажут будет выпущено, появится десант. Если возникнет желание поджечь ордос спецназа, под перколом, что к западу, находится head-everyone-пик. Продвигаясь на север, не забывайте стрелять по бочкам. Когда записка будет закончена, не должно остаться ни единого дома, ни одного здания. Только в этом случае миссия может считаться выполненной.

### Миссия 2

Метким выстрелом активируйте бочки около моста. Затем займитесь сооружением базы: вам понадобятся refinery, power plant, barracks и air support. Отправляя одного из своих джипов на север от места высадки, пригласите Звезду Героя (посмотрю) — наиболее вероятно, что парня будет размазав десантом. Самолеты помогут вам избавиться от автомобильника.

Пехота, вооруженная ракетниками, тоже заслуживает пристального внимания летунов. Собрав всех ихотинцев, разведите их на две равные группы: они отправятся на юг, через реку, а затем на запад, мимо залежей руды. Отряды должны держаться как можно ближе друг к другу. На этом пути появятся несколько джипов в сопровождении пехоты. Порадок истребления таков: сначала автоматчики, потом джипы и лишь затем "ракето-

носим". Положив прибытия неприятельского харвестера, отправьте его к вражеским. Без него враг беспомощен, и вы можете смело атаковать базу. Турели эффективнее всего мрут под концентрированным автоматным огнем. Пункты Яков несколько неэффективны — они годятся лишь для поджигания легко загорюющихся построек вроде power plant и construction yard.

### Миссия 3

Устраните солдата, охраняющего дом, — вы получите подкрепление в виде автоматчиков и гранатометчиков (то есть пехоты с гранатами). Один из свистящих обладателей гранат поможет вам избавиться от джипа, подорвав рад бочки. Спускаемся все ниже, уничтожая попадающихся на пути пехотинцев. Попойка к деревне, будьте осторожны: засада. Уничтожив препятствие, замечаем, что подлый шпион равнодушен на север. Устремляемся вслед за ним, по пути взрывая бочки с горючим. И, наконец, последний рыжок — на запад. Град — лучшая награда для предателя!

### Миссия 4

Для начала перелицовуем отряды, перекинув их с юга к западу. Достигнув деревушки, строим базу. Последовательность возведения строений такова: power plant, затем barracks, а лишь потом refinery. Сначала кажется, что места для большой базы не хватит, но это в корне неверно. Вы окружены минералами — надо лишь расчистить площадку харвестерами. На охрану периметра лучше всего выставить собак, шедро по-

решившихся с автоматчиками. Возведи несколько взлетных полос и немедленно последи самолет-разведчик. Нам необходимо разведать участок в самом верку карты, находящийся как раз над первой (считая слева) переправой через реку. Что мы ищем? Вражеский радар — его необходимо уничтожить.

строить радар. Несплоим решением будет отправка нескольких скаутов на разведку территории к северу. Выпустив несколько танков, позаботьтесь об успокоении харвестера, которые усердно трудятся на северных полях. Не стоит рисковать танками — лучше отойти назад к базе, где на-



Как только парашютисты будут готовы, смело сбрасывайте их в непосредственной близости от постройки.

Одна из сильных сторон Советов — тяжелые танки. Постарайтесь наладить их серийное производство. Засад танки в район, находящийся к северу от war delegation, вы получите возможность разделиться с вражеской refinery и всеми ее truck'ами. Впрочем, будьте осторожны! Держитесь вне досягаемости охранных турелей, но не стесняйтесь убирать с дороги любую технику противника. Не так уж сложно уничтожить и weapors factory. На этом союзники успокоятся и будут терпеливо дожидаться полного разгрома.

### Миссия 5

Разверните базу к югу от дороги. Быстрее всего надо по-

полному придет пехота.

Теперь пришла пора собрать пару-тройку установок V2, которые легко снимут джипы. Давы враг не сломал драгоценные игрушки, окружите V2 эскортом из пехоты и танков. Позвольте строить у союзника construction yard и radar, но не трогайте refinery и бочки с горючим. На собственной базе необходимо построить 6 airstrip'ов с самолетами в приду. Spy plane поможет вам осмотреть срединные территории острова. Вот теперь вы охотитесь за refinery! Обнаружив здание, немедленно срывайте его с земли. Осталось лишь перебить увеличение на островке жизни противника. Самолеты затрепаны на подобную задачу очень много времени, поэтому возведи launch unit. И помните, что крейсер всегда должен быть под охраной подлодок. В



любом случае, вам придется извлечься из морских отрядов врага — миссия заканчивается лишь с полным уничтожением вражеского танка.

#### Миссия 6

Отступите на запад и, обложив мостиком на самом краю карты, разбейте лагерь. Последуют несколько атак неприятельской пехоты и легких тан-

трируйтесь на вражеских танках. Полюйте конной из грузовика по продолженной вами "трассе". Миссия будет закончена в тот миг, когда ваша техника попадет на данный остров.

#### Миссия 7

Шевелитесь! Быстро бегите по восточному коридору. Спустившись, поворните боч-

ки — пусть враги немного болжарятся — так закалялась сталь. Пройдя мимо охраняемой комнаты на запад, поверните к югу. Охраняемая комната легко убирается благодаря все тем же бочкам с бензином. В комнате находится много любимых друзей человека — восточно-европейских очирок, сослуживших хорошую службу гитлеровцам. Разделите собачек примерно на четыре равные группы. Теперь настало время отбывать control room — с собаками вы свернете горы. Олному из солдат придется уделить более time.

Дальше ваш путь пролегал на запад — до очередного скопления бочек. Держитесь от них подальше, потому что вражеская пехота попытается взять вас врасплох, взорвав горючее. Не доставляйте им такой радости! Собачки легко справятся и с этим сопротивлением. Продолжайте движение по коридору, построив в бочки и убрал часовых. Но не торопитесь входить в комнату, поверну наполненную запасами бензина. Необходимо догнать резко убегающего солдата и осветлнить его. Теперь можно убрать охрану инжене-

ров. Пополнив отряд технической интеллигенцией, расставьте инженеров по терминалам. Переместившись на восток, сторону турели-опшесты сотрут а порошок оставшихся солдат Союзников. Когда последний инженер займет место за основным терминалом, задание будет выполнено.

#### Миссия 8

Восьмая миссия — одна из самых трудных. Первым делом действием должно быть сооружение barracks с последующим их "где-нибудь-расположением". Враг на время затихнет. Оставшихся лучше уговорить помогать с помощью автоматчиков. Построив refinery, затем war factory, соберите несколько (4-5) тяжелых танков. Вскоре вы получите подкрепление, состоящее из пехоты.

Отметчиком настоятельно рекомендуется выставить на передний рубеж и повернуть лицом к противнику. Так без опасной.

Береговую линию можно исследовать с помощью транспорта. Учтите, что руны на всех не хватит и вскоре могут возникнуть проблемы. Во-первых, урезоните иташских, которые продолжают баловаться с сигнальной ракетницей. Не нью! В это время танки должны двигаться к зданиям минералов к северу. Лучше всего упереть туда ДО того, как полосу сине layers противника смогут разместить мины, иначе вы горько пожалеете! Сделав это, быстро возвращайтесь на базу, чтобы захватить се до окучивших джипов. Захватите обнаруженную power station противника и постройте barracks и refinery — желательно, неподалеку.

Теперь дело за серийным производством танков. Наштампуйте достаточное количество машин: они должны уничтожить неприятельские харвестеры. Если это не будет сделано, выиграть очень сложно. Для истребления сил противника используйте тактику набегов. Важно вовремя отступать, сберечь силы для следующего удара. На данный момент придется потратить определенное количество времени.

Когда Союзники окончательно захватят, истребите базу, предварительно обработав ее укрепления V2-ракетами. Миссия подразумевает, что все вражеские отряды должны быть уничтожены.

#### Миссия 9

Истребив отряды неприятеля внутри своей базы, немедленно займитесь ее починкой. Для от truck'a найдется работа к югу от вашего лагеря. Первой постройкой должна стать advanced power plant. Затем weapons factory. Слестите пару танков и воспитайте инженера. Вам придется немало попо-



теть, чтобы захватить вражескую базу, которая отстраивается из западе. Туда-то и направляется ваш маленький отряд. Захватив construction yard, уничтожьте прочие строения. Противник попытается захватить вас врасплох, выслав войска на узкой полосе песочка около вашей первоначальной базы. В то же самое время вертолеты союзников нападут на Testa Coil. Теперь вы располагаете вражескими постройками — так поставьте AA Gun около Testa Coil. Ввиду сложности ило решительно пресечь с помощью танков. Чуть позднее APC, наполненные инженерами, попытаются захватить нешу новую базу, а группа вертолетов будет продолжать докупать старой.

Присматривайтесь за обоими лагерями! Чтобы легче было справиться с воздушными налетами, можно построить barracks союзников и наплатмовать "ракетоносцев". Располагая тремя зданиями refinery, вы будете иметь достаточный доход для того, чтобы позволить себе еще одну weapons factory и дюжину танков. Забросьте парашютистов (на восточном крае карты) на одну линию с захваченной базой противника. К северу от места высадки окажется мост. Ваши силы должны очистить его от неприятеля. Припарковав около мо-



ков. Пять-шесть тяжелых танков, снабженных поддержкой автоматчиков, легко справятся с задачей охраны вашей базы. Местность к северу можно лучше исследовать с помощью APC. Если вы обнаружили refinery — замечательно! Трех самолетов вполне достаточно, чтобы предотвратить дальнейшее функционирование ланного зачисления. Несколько усилков V2 повалит вам бочку и безопасно удалит защиту вражеской базы. С остальными отрядами могут справиться танки.

Захватив weapons factory, истребите неподалеку от нее air bay. Перех решившим танком на восток вам просто необходимо подлатать танки. Учтите, что как только вы достигнете "главного" острова на востоке, находящиеся неподалеку неприятельские крейсеры откроют ураганный огонь. Так и должно быть. Не обращая на них (до поры до времени) внимания, сконцен-





ста пару mammoth-танков, вы будете усрены, что враг не пройдет. В это время группировка тяжелых танков уже должна отправиться на восток. Ориентир — группа слей. Территория покрыта заминирована, поэтому передвигайтесь медленно, стреляя в землю прямо перед танками (дабы обезвредить мины).

Находясь в эсплон-окрестности крейсер начнет падать по вашему отряду. Не огорчайтесь — обычно он промажет и позволит по полю, помогая вашим «саперам». Танкам придется справиться с уларий силой союзников, состоящей из танков и артиллерии. Ваша цель — конвой грузовиков. Прорывайтесь прямо через базу, не обращая внимания на турели. Конвой заминует и ударит в бегство. То, что нужно! Преследуйте грузовики танками. Заметили, куда направляется враг? Правильно: в гости к мамmoth'ам. Повторное знакомство с ними порождает конец миссии.

## Миссия 10

Отразить атаку танков вы, вероятно, добьетесь сами. Ваша задача — сохранить конвой грузовиков и доставить его к назначению. Конвой будет совершенно безопасен для бандажиров дружелюбным юнитом. Будет то танк или автоматчик. Поэтому стоит оставить один из танков пассивно вместе с грузовиками. Располагаясь на безопасном расстоянии, нехота легко ист-



реблется Яками. Обладатели ракетных установок придется полагаться на танки. Все остальное попросту не устоит против концентрированного огня тяжелых танков (включая AA-пушки). Удаляя последние, вы предоставите полную свободу действий авиации. Турели

будут в мгновение ока разнесены наголыми ракетами МИТов. Последний штришок — установка горящего в бочке.

После улаживания действий советуется внимательно осмотреть местность с помощью самолета-шпиона. Их запас неограничен, поэтому распространялись ими без оглядки. Если в бою был утерян один из Яков, замените его МИТом. Пропорция «три реактивных, два истребителя», похоже, оптимальна на данном уровне. Расстреляйте бочки около радара — это уберет с вашего пути еще один AA Gun. Остальное вынесете истребителями. Танкам необходимо отправиться на запад и раздать призывающую в засаде rocket infantry. Продолжайте движение в указанном направлении до тех пор, пока не наткнетесь на очередную AA Gun, уютно расположившуюся на плато. Уничтожив объект танками, дойдите на юг. Не обращайте внимания на тип: ваша цель — еще одна система ПВО.

Как только все окрестные AA Gun'ы будут устранены, к вам выйдут несколько инженеров. С их помощью захватите repair bay и construction yard. Сверху и снизу от вас обнаружатся корабль союзников. Аккуратно утишите. В случае повторения самолетов, вы сможете отомстить им из свежезахваченной базы. Двигайтесь дальше на запад, по ходу дела истребляя бочки. На пу-

ти попадутся танк и группа пехотинцев — это не проблема. Добравшись до стены в левой стороне карты, пробейте проход. Только теперь можно потянуть конвой с охраняющим грузовиком танком. Задание будет выполнено, как только грузовики выедут за стену.

## Миссия 11

Высадитесь лучше всего много к северо-западу от начальной позиции. Сразу же бегитесь за постройкой refinery и weapons factory. Для надежной защиты вам понадобятся также саметы. Часть полковников необходимо отправить к востоку от базы: время от времени от туда будет появляться заблудившийся крейсер и тревожить ваши аэлазии. Используя пустой транспорт, вы можете осмотреть Большую часть береговой линии на всем уровне, изврав на огромную от некую мощь береговых батарей и ко-лей противника. Главное — не останавливаться.

Когда в вашем распоряжении окажутся 4 танка, отправьте один из них на восток — на разведку земель к мостом. На залежах минералов вы обнаружите mine layer, который требуется уничтожить без промедления. О базе пока можно не беспокоиться: три тяжелых танка легко отбьют любую атаку, которую на данный момент могут позволить себе союзники. Что касается восточного берега и прилегающих к нему морей, то они находятся в зоне обстрела одного из крейсеров. Это препятствие может быть устранено с помощью эскадрильи МИТов. Возьмите 2 диверса — один к югу, другой к северу от базы.

В канале на севере находится союзный вражеский флот. Впрочем, его можно уничтожить посредством команд из пяти-шести полковников. Завершив операцию в канале, возможно быть истребление расположенного там naval yard'a. Если вам не хватает кредитов, можете подобрать шлик с 2000\$ на острове к северо-западу. Его можно взять, высадив на остров десантников. Очищая морские просторы, не забывайте о транспортах, которые упорно пытаются помешать подкреплению для атак на вашу базу. К земле на севере есть лишь несколько полководцев моря. Один из них вам придется расчистить композитной МИТов и вертолетов. Опасайтесь мии: союзники на них не скончатся! Обеспечьте участок

мощью с вертолетов, усердно распределенный песок на берегу. Уничтожить AA-пушки надо начинать с западной стороны. МИИ могут вынести установку за один налет — важно лишь вовремя минуть попереденные самолеты.

После того как отработают истребители, приколите время медленнее, но крепких вертолетов. Они с легкостью коснут нехоту противника. Важно как можно серьезней обработать этот участок с воздуха, прежде



чем туда попадут войска. Высадите серию танков. Дабы избежать большого минного поля на западе, используйте проход с востока. Условие выполнения задания — истребить юнкиты противника. Если напали по-прежнему не появлялся, значит, вы пропустили замаскированных юнкитов, которые хитро спрятались за слонами и камнями.

## Миссия 12

Важно то, что бы то ни стало спасти V2 rocket launcher. Истребляя вражескую технику танками, сосредоточьте огонь V2 на турелях. Расчистив ошадку, разбейте бункер. Для начала вам понадобится battery, weapons factory, repair bay. Оставшихся в живых пехотинцев можно отослать на разведку местности. Если один из них привлечет внимание вражеского вертолета, прицельте его к mammoth-танку. На «лучайке» к югу можно различить, истребляя вражеские отряды с помощью V2.

Настало время выпустить несколько тяжелых танков. Следите за вражескими транспортными вертолетами: обычно они высаживают пехоту в северной части вшей базы, одновременно сопровождая проникновением танковыми атаками с другой стороны. V2 поможет вовремя разгнать с приземляющихся вертолетом.



В этот момент возможны проникновения **thief's** на вашу базу. Советуем решительно пресекать подобные выходы ракетными **missile**-танка. Если **нопаду** появится **mine layer** (его обычно доставляют транспортом), немедленно уничтожьте вредителя.

Возьмите на заметку минные поля: в западе от ограды минеральных залежей. Первый шаг к победе — истощение всех отрядов противника на "своей" части острова. Иногда группа из пяти танков будет пробовать навалиться под прикрытием **mobile defense** **to**. Концентрируйте мощь танков, и побояная атака не будет представлять серьезной опасности. Вотмите в свои руки вражеский **tech center** на юго-западе — таким образом вы получите GPS-изображение всей карты. Затем следует захватить базу Союзников (в этом же секторе). Как обычно, используйте V2 для уничтожения оборонных сооружений, а затем добивайте танками. Захватите **weapons factory** и **construction yard**, но лишь ПОСЛЕ того, как потопите все крейсера. **Mind-перелет** — лучший выбор для этого задания. Выслите группу парашютистов, которые удалят AA-пушки. Затем очистите озеро от кораблей неприятеля. Ваш десант, посланный на транспорт, должен состоять из пяти **missile** и пяти тяжелых танков, трех V2 и двух APC с инженером. Разгрузите десантники на южном берегу. Когда плацдарм будет захвачен, следуйте обычной стратегии использования V2. С уничтожением двух инженеров могут охватить трети оставшихся **tech-центров**.

## Миссия 13

Уничтожьте вражеские танки и разгребите **construction yard**. Далее строите **battacks**, **refinery**, **weapons factory** и **garage bay**. Несколько отрядов **grenadier** вполне подойдут для временной охраны базы. Соберите три тяжелых танка и отправьте их на юг. Продолжайте свой поход, истребляя вражескую технику, пока не достигнете края карты. Возвращайтесь обратно и стройте еще один **refinery**. Соорудите **subrep**, сделайте столько под-

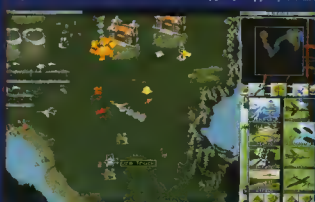
лодок, чтобы уничтожить вражеский флот в самом южном заливе. Послав туда транспорт с танками, вы обязаны сравнять с землей **radar** и много численные **power plants**, включая те, что находятся на го-рушке. Собрав группу из шести-семи танков, атакуйте вражеский лагерь. Ваша цель — **radar dome**. Иногда помогает одновременная атакка дел-елит и атака танками.

Отсюда поворачивайте на север и снимите следующий **radar**. На базе постройте еще серию танков. Вражеский компьютер соберет всю окрестную руду и начнет посылать караваны все дальше на север. Разделите группу танков, уничтожьте и грузники, и **weapons factory**. Если вы не сможете справиться с этим заданием, то **наполю** узнаете, окованные обильными потоками вражеской бронетехники. Уверная группа из десяти танков должна быть направлена до упора на север, а затем — на запад. Пересеките мост и ни за что не останавливайтесь! Ваш маршрут лежит через вражеский лагерь, назол. Минова очередное минное поле, вы обнаружите еще один **radar**. Сорвите его в порошок! Хроносфера находится к югу от "гор". Не стоит посылать туда **sru plane**, потому что противник попытается уничтожить его. С помощью большой группы танков поведите инженеров к **artefact** и захватите его. В принципе, это конец миссии. Но иногда за объяснением "Mission completed" следует запись "Mission Failed". Специально для такого случая был выработан еще один способ прохождения задания. Вместо того чтобы брать хроносферу, захватите **battacks** к северо-западу от нее. Построив большую группу "ракетчиков", вымисте окрестные вертолеты, атакующие хроносферу. Надежно охраняя объект, методично истребляйте вражеские юниты. Со смертью последнего появится долгожданная надпись "Mission Accomplished".

## Миссия 14

Осторожно! Вокруг мин, по этому перелетайте свои отряды лишь вверх и вниз. Шаг влево, шаг вправо — и у вас серьезные потери. Сначала

разберитесь с легкими танками, затем с артиллерией. И лишь после этого уничтожайте средние танки. Время организовать базу. Вы можете легко обнаружить мины с помощью свежестроенных зданий: вам не позволит поставить домик непосредственно на mine. **Mammoth**-танки лучше всего группировать — это временная система ПВО. Прочими вражескими юнитами могут заняться тяжелые танки.



Дл. и не забывайте о минных полях! Вам предстоит отразить серьезные атаки с юга и запада. Выслите из строя злоты, охраняющие мост к северу от базы, с помощью V2-установок.

Настало время построить **weapons factory** и **garage bay**. Наша цель — коммунизм и ора танков. Увлеченные сборкой боевых машин, не забудьте обнести базу зенитными РУ. Заметьте место, где союзники по-алялись высаживать десант. Этот берег необходимо заблокировать бронетехникой. Теперь все есть минута для того, чтобы обследовать оставшуюся часть материка. Но не расслабляйтесь: надо построить **subrep** и произвести солидный подводный флот. Не забудьте и о транспорте. Внимательно обследуйте восточное побережье. Чтобы осмелевшие крейсера противника не разрушили вашу базу, надо вывести подводные лодки чуть подалее от берега, к месту, где обычно объявляется **арденн**. В том случае, если **шесторож**ное судно пожелает у самого берега, с ним разберутся V2. Совершенный набег на северные территории с помощью подводных лодок, очистите сектор от морских юнитов, **naval yard** в. Важно разрушить и большую часть **нахола-**

щегося **исполалку** моста.

Вскоре неприятельские караваны начнут посылать вашу территорию. Покончите с ним любым способом: это злог успех. Наиболее эффективным будет расположить **missile**-танки посередине очередного поля минералов и ожидать добычу. Союзники весьма уныны и будут посылать один за другим шесть или семь грузников. Теперь вылезла: крупную группу танков



необходимо провести через мост к северу. Сконцентрируйте огонь на злотых, не забывая при этом дашить **пехоту**. Уберите **power plants**. Построив докрепление, поворачивайте к западной части острова, где расположены оставшиеся электростанции. Ни в коем случае не трогайте AA-пушки и **construction yard**.

И только теперь нападаем на базу. Вражеские вертолеты способны нанести серьезный урон — не обращайтесь на них внимания. Один из танков будет посланной уткой. Используйте на него **Iron Curtain**, и он готов к своей миссии. Его цель — уничтожать **пехоту** непосредственно на территории базы. Озверевшие крейсера, вероятно, сами разнесут часть собственной базы. Для того чтобы подвзвить эту огневую поддержку, сначала удалите эскорт с суши: канал достаточно узок для этого. Как только **destroyer** уйдет ко дну, прикляйте **вишполдерку**. Зарядив транспорты 10 тяжелыми танками и пятью V2, направьте их вверх по восточному проливу. Высидите войска, с помощью V2 удалите все **power plants** к северу от пляжа. Продвигайтесь на запад, убивая все, что встает.

Миссия закончена.

— Александр Вершинин



## Ascendancy Cheat-коды

Создайте пустой текстовый файл с именем NOUGAT.F. Затем в процессе игры нажимайте следующие кнопки:

На карте планеты

**I** — завершение текущего проекта



**O** — максимум населения  
**R** — захват вражеской колонии  
**SHIFT + M** — добавление 1 к максимальному количеству населения  
**T** — создание копии на ненаселенной планете

На экране с даром наук

**E** — завершение текущего проекта  
**O** — все науки сразу

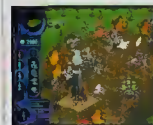
На звездной карте

**1-7** — переключение между империями  
**B** — все планеты и звездные пути  
**ALT + E** — воровство технологий  
**G** — демонстрация статуса Галактики  
**L** — все звездные пути  
**S** — все звезды

## Genewars Cheat-коды

Наберите SALMONAXE перед вводом следующих кодов

**W** — немедленная победа  
**C** — доступ ко всем purebreds и hybrids  
**L** — вызов монолита



**T** — полупрозрачные постройки  
**O** — статус памяти

## Lords of the Realm II Взлом save-файла

Для взлома понадобится hex-редактор и один из .sav-файлов

**Gold offset** (сместение сегмента по адресу):

14B80 изменить на FF  
14B81 — на FF  
14B82 — на FF  
Итого — 16,7 млн. золота

Следующие изменения содержания байтов по указанным смещениям на FF даст 65000 единиц каждого ресурса:

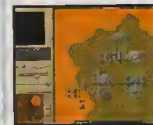
**Iron**  
14B88, 14B89  
**Stone**  
14B90, 14B91  
**Wood**  
14B98, 14B99  
**Crossbows**  
14BA8, 14BA9  
**Maces**  
14BAC, 14BAD



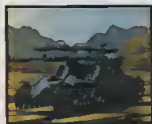
**Swords**  
14BB0, 14BB1  
**Pikes**  
14BB4, 14BB5  
**Bows**  
14BB8, 14BB9  
**Armor**  
14BBC, 14BBD

## M.A.X. Cheat-коды

**MAXAMMO** — полный боекомплект  
**MAXSURVEY** — демонстра-



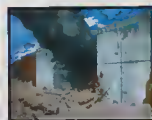
ция того, где находятся все ресурсы  
**MAXSPY** — демонстрация того,



где находятся все враги  
**MAXSUPER** — выбранный юнит "апгрейдится" до 30 уровня  
**MAXSTORAGE** — полное заполнение грузовых стеков всех raw material-юнитов

## Wages of War Cheat-коды

Убедитесь, что режим **Caps Lock** включен, и нажимайте **Enter**. Чтобы перейти в cheat-режим, наберите **BLOOD**



**MONEY** Это позволит вводить cheat-коды, а также сделает видимыми перемещения врагов (Чтобы отключить режим, наберите **BLOOD**  
**MONEY** еще раз, однако все установленные cheat'ы останутся в силе.)

**ADJECTIVES** — бессмертие ваших наемников, все оружие, вся амуниция и специальное оборудование; повышение всех параметров наемников до максимума

**BILL** — все оружие, обмундирование и спецоборудование (выдается выбранному наемнику)

**VERB** — по одному магазину (clip) каждого вида оружия (выдается выбранному наемнику)

**LIBERTY** — все оружие и максимальные параметры (у выбранного наемника)

**ELBOW ROOM** — 999 ходов (action points) (выбранного наемника)

**OEAMMAN** — уничтожение всех врагов

**STATS** — увеличение всех параметров выбранного наемника до максимума

**MORTAL** — средний уровень параметров (у выбранного наемника)

**NOUN** — максимальное здоровье (у выбранного наемника)

**FILL MAGAZINE** — все виды оружия в каталоге Abdul'и

**SMOKE** — 25 дымовых шашек (у выбранного наемника)

**TIMERS** — 10 satchel charges и 10 timers (у выбранного наемника)

**911** — 10 аптечек первой помощи (у выбранного наемника)

**HOOR** — добавление одного часа ко времени игры

**MMIN** — добавление 5 минут ко времени миссии

**SET MINE** — мина под выбранным наемником

**OH DARN** — артобстрел из миномета: 100 залпов распределяются по карте случайным образом

**SEND IN THE CLOWNS** — превращение всех наемников в клоунов (OH BOYS — отмена этого кода)

## War Wind Cheat-коды

Во время игры нажимайте **Enter** и вводите:

**!THE GREAT PUMPKIN** — победа в кампании



**!OH COME ALL YE FAITHFUL** — быстрое появление наемников в in'le

**!ON A MISSION FROM GAWD** — быстрые постройки и сбор ресурсов

**!! AM THE BISHOP OF BATTLE** — победа в сценарии

**!PUMP AN ARNN** — максимум власти лидера клана



# Action

<HyperBlade>

<Scorcher>

<XS>

<ZPC>

<Helicops>

<Toxic Bunny>

<Crazy Drake>

<MDK>

<Tiger Shark>

<Redneck Rampage>

<Test Drive: Off Road>

Blood  
Toxic Bunny  
HyperBlade  
Crazy Drake  
Hunter Hunted  
ZPC  
XS  
Scorched Planet

КОДЫ

54



**Redneck Rampage** "За идею и непопулярный стиль (тут идеология работает) игру можно честно и долго хвалить. Создается впечатление, что релиз будет скоро и акусным."

58



**Scorcher**

"Игрушка увлекает, закончив одну гоночку тут же начинаешь следующую. Станьте юлоситающим!"

55



**Test Drive: Off Road**

"Модели машин выглядят чистыми кофетками — красивые обводы корпуса, толстые шины со заворсини (не побоюсь этого слова) протектором."

64



**ZPC**

"Художественный акт, а не игра."







# Quake: последствия землетрясения-2



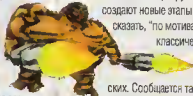
## Quake ADD-ON'Ы ПЛОДЯТСЯ

слесно поганки после кислотного дождя, однако в общем мутновато-хатунном потоке попадаются совершенно необычные экземпляры. Так, две частные группы программистов-волонтеров, до сих пор не связанные ни с одной из издательских компаний, на свой страх и риск готовят два интереснейших проекта

## 3D-липы со товарищи

### ПЕРВЫЙ ПРОЕКТ — DOOM

3D Quake-C и другие инструменты Q-разработчика не лучше применение для устаревшей игры, а вот поди ж ты: 10 вольных программистов и художников пытаются сотворить из Doom 2 нечто чество-трехмерное. Сейчас активно разрабатываются модели монстров — разумеется, покожих на думовских исчадия ада (изяятий не предполагается) более того, авторы подумывают о нескольких дополнительных гадах,



вплоть до спецбосса; досконально копируются все элементы старой игры, включая "переднюю панель", оружие и инвентарь. Дополнительное оружие? Булет и оно, равно как и свежие возможности игры по сети.

Безусловно, задана номер один — перенос любимых народом уровней (четыре эпизода, в каждом по шесть уровней плюс секретный!), но из соображений "ненападения" на авторские права id, разработчики подчеркивают, что они не конвертируют, а создают новые этапы, так сказать, "по мотивам" классиче-

ских. Сообщается также, что текстуры и палитры в игре будут оптимальной смесью из текстур Doom и Quake.

Смелые авторы, не связанные никакими планами и обязательствами, тем не менее, собираются завершить проект к концу года, дополнив его — вот оно, самолюбие! — собственными оригинальными находками.

Кстати, ребята нуждаются в квалифицированных кадрах, и писать с предложением помощи следует по адресам: argh@ziplink.net и wolfe@webaccess.net.

## Монстры на колесах

### СЛЕДУЮЩАЯ ЛЮБОПЫТНАЯ

затя, чье название говорит само за себя, — **QuakeRally** Автогонки в коридорах любимой игры, свет от фар, большое



количество оружия. Ураганная стрельба — явление для Quake родное, но вот автомобили вместо монстров — это действительно сенсация! Рапли по знакомым до боли коридорам и вновь отстроенным Q-трассам будут насыщены прыжками через потоки лавы, резкими поворотами с проездом по наклонным плоскостям и другими характерными моментами.

Разработчики обещают, что спецификация на трассы будет открытой и любой желающий сможет создать новые гоночные "магистраль" без всяких проблем. Если проект выгорит (а сейчас он находится в стадии предварительного закрытого альфа-тестирования, доступны



и неинтерактивные демо-версии), то он обещает стать самой необычной автогонкой. И, разумеется, одной из самых трехмерных. В законченной версии игры мы будем вольны выбирать из более чем десятка трасс и нескольких моделей авто. Серьезен подход к сетевой игре — будет доступен даже TeamPlay.

Думается, читатель заинтересует и следующая информация: главный разработчик QR (некто Rida, в миру Ryan Felton) живет в Австралии, а большинство дизайнеров (а всего в команде 10 человек) обитают в США, так что общение между создателями



ведется исключительно через "Интернет".

# ОМОН Два



**ЕСЛИ КТО-ТО УЖЕ И ДУМАТЬ** успел забыть о незабвенной игре Police Quest: SWAT (а

также о ее предшественниках), то Sierra вам скоро о ней напомнит: грядет **SWAT 2**, но квестом это называть даже и не пытаются (спасибо, создатели!). В новом спецназ-симуляторе стрелять придется побольше, чем раньше. Пальба и другие элементы традиционных шутеров занимают в разрабатываемой игре одно из

центральных мест.

Вас будут тшательно лечить (то есть, конечно, учить), но двадцать пять миссий игры будут отличаться прямо-таки ленинской принципиальностью: все террористы, гангстеры и прочая криминальная дрянь должны быть взяты в плен или уничтожены. При этом можно перелезть и на противоположную сторону

баррикады (!), однако после этого едва ли вам позволит пройти спецподготовку А подготовка, тренировки, суровые будни и тонкие нюансы — конек Sierra. Учтены все технические детали тяжкого специального труда.

Кардинально улучшена графика. Новая технология, основанная на DirectX (как следствие — игра будет

Материалы рубрики подготовлены **Х.Моголовым** и **Александром ВЕРШИНЫНЫМ**





работать только под Windows 95), обещает быть очень быстрой и предоставить высокие разрешения, хорошую детализацию, реалистичность etc.

Свежим ветром для игры станут элементы стратегий:

предусмотрен режим руководства и планирования, в котором вам предстоит разместить американских ОМОновцев (Special Weapons & Tactics — такова расшифровка аббревиатуры SWAT), вертолеты, снайперов, отряды кинологов и прочую развлекуху. В общем, сомнительные лавры DeadLine чей-то голове покоя не дадут. Однако сохранится и quest'овая линия — можно провести расследование на

основе некоторой секретной информации, по вкусу совмещая аналитическую работу с автоматными очередями. Главное же, что игрок будет иметь возможность подстраивать жанр игры под свои чаяния — разработчики ставят акцент именно на этом ("каждый найдет что-то для себя").

Ну и, разумеется, в игре будет масса пока еще не забытого и не забытого



окончательно Sierra'овского видео (высококачественного, с профессиональными актерами), плюс — куча технических подробностей. Учебник по SWAT (игра). И учебник по игре (руководство)...

## Бойня семидесяхнутых



**INTERSTATE 76, МАТЕРЬ** гангстерский боевик, стилизованный под расцвет семидесятых годов, чей выпуск один раз уже переносился (мы рассказывали об этом проекте — см. #7-8'96 известного журнала), похоже, наконец-то готов к употреблению широкими геймерскими массами. Во всяком случае, мама игры,



компания Activision, трубит со своего Web-сайта о скорейшем и, непременно, победном завершении тяжких трудов

Напомним вам, что сюжет действия — альтернативная американская история 1976 года. Нефтяной кризис, индустрированный ОПЕК (было такое, если кто помнит), временно доводит великую страну до ручки. Веселенькая банда, оснащенная хорошо вооруженными автомобилями, захватывает стратегические склады ГСМ (правительство США думало, что это H3, но нашли несогласные) и устраивает дикую бойню, чтобы доказать всем и вся свое право этими складами пользоваться. Ваша задача — изобразить нехорошим ребятам, что полиция не дремлет.

Предоставляется выбор между 17 миссиями, связанными единым сценарием, или свободной настраиваемой

резней (возможности сетевой игры также доступны). В процессе игры возможна перенастройка машины (три уровня переделки двигателя, тормозов, трансмиссии), восемь уровней улучшения пулемета и еще более двадцати пяти видов оружия — начиная с банального масла, заливаемого на трассу, и заканчивая самонаводящимися ракетами и кластерными бомбами. Добавьте сюда сложные радарные системы и средства защиты от радиолокационной разведки, и вы почувствуете всю запущенность вооружений, которые можно вложить в пределы обычной машины.

Графика полностью трехмерная, на основе текстурированных полигонов. Поверхность земли гордо называется "интерактивной": то, что выглядит как дорога, — ею и является, а вот по грязи кататься будет много сложнее. Прогулки по пересечен-



ной местности, берегам рек и прочей экзотике гарантированы.



Стилистика игры "под ретро" подчеркивается специальным саундтреком, вылепленным из песен, популярных в те годы, и звуковых дорожек теплепередач. Кроме того, ура-семидесяхнутыми будут также видео между миссиями, диалоги и прочие заставки-отбивки.

## Месть превзойдет все



**УДИВИТЕЛЬНО, ЧТО 30-ИГРЫ** с видом "от третьего лица" так долго раскручивались. Разумеется, первые попытки были не столь удачными, но игрушки вроде Alone in the Dark, Ecstasia, Creature Shock, Fade to Black сумели таки

завоевать популярность в народе. Последний каплей оказался Tomb Raider, который умудрился "убить" своей графикой и динамикой даже великий Quake. Девушка Лара приобрела столько поклонников среди пользователей PC, что многие игроки компании, не отходя от кассы, стали занятыми о

начале работ над проектами-аналогами. На очереди Dark Earth от Mindscape и Ecstasia 2 от Psychosis. Впрочем, список будет неполон без новой разработки фирмы Reality Bytes



— **Dark Vengeance** Сотрудники этой компании оказались





несколько шустрее остальных: по утверждениям самих авторов, работа над игрой идет уже 2 года и, как ни странно, близится к завершению.

Компания на время затаялась, опасаясь именно конкуренции. Недавно вновь появившись на страницах журналов, представители Reality Bytes заявили, что их новый графический engine — Rivet — даст 100 очков вперед любому Quake, Prey или Unreal. Вглянув на screenshots из игры, мы склонны этому поверить! Dark Vengeance поддерживает все существующие ныне 3D-акселераторы и, конечно, предоставляет возможность сладкой, вкусной и опасной multiplayer-игры.

Сюжет игрушки прост до неприличия: когда-то давно раса добрых и порядочных гуманоидов (мы — за них) победила в жестокой схватке темных эльфов. Последние были загнаны глубоко под землю. Очевидно, что негодия все-таки смогли выбраться из своей тюрьмы и теперь горят справедливой жаждой мщения. В этом им помог некий злой лядя, который удачно заслонил всю вашу родную землю от теплого солнышка. Игрушку предстоит остановить черных озорников и

возворить их на место. Для такого дела надо всего лишь размякать их источник энергии и потуже затянуть кран. А пока — бесконечные

подземелья, темные леса и орды врагов, не желающих пропустить вас к цели.

К счастью, авторы потрудились, чтобы эта история стала не только прологом к действию, но и сопровождала вас всю дорогу. Выход был найден, и зубодробительные драки и размахивание огромным мечом Reality Bytes обогатили легким налетом RPG. Не пугайтесь — вам не придется часами создавать персонаж. В игру была добавлена лишь такая полезная вещь, как выбор из десяти очаровательных героев и комплект классов заклинаний. Выбор порадует самых меланхолических игроков: к вашим услугам варвар, алхимик, друид, паладин, волшебница, маг, женщина-киллер, лучник, amazonka и даже обладательница духовного сана. Принят тот факт, что тактика боя и поведение игрока будут в значительной мере отличаться в зависимости от предпочтения героя. Впрочем, как всегда, вариации ограничены выбором между силой и магией или же разными комбинациями обоих умений. Большое количество героев авторы объясняют стремлением разнообразить игру, заставляя пользователей проходить ее несколько раз, в каждом

варианте обдумывая нечто новое.

Несмотря на разговоры о виртуальной простоте игры, авторы вложили огромный труд в разработку персонажей. Набираясь опыта, вы сможете использовать новые виды оружия, улучшать свои профессиональные бойцовые

навыки и даже изучать новые удары и приемы боя (!). Вот это действительно интересно!

Dark Vengeance будет состоять из 20 миссий (этапов), имеющих место быть как в подземельях, так и на поверхности. Все монстры, которых вы встретите, будут чудесным образом «привязаны» к сюжету: видеоролики продемонстрируют их во всей красе и пояснят, чем наседил данный экземпляр Родина.

О графике можно говорить долго, но это никого ни в чем не убедит. Игру надо видеть. Если вы радовались, как ребенок, в первый раз изверга Quake's DV полноразмерный светит вас с ума. Разумеется, что честно-треммерным и полностью объемным будет не только окружающий мир, но и любовно смоделированные монстры. "Никаких битлов!" — такое лозунг фирмы-разработчика. Все спецэффекты, заклинания и прочее выполнены строго в 3D. На каждого игрока авторы обещают потратить без малого 500-600 плоскостей. Не обманы и монстры, самые простенькие из которых могут похвастаться 300, а самые сложные 700 плоскостями. Как следствие, все движения героев крайне реалистичны и разнообразны: ведь в бою приходится выполнять столько ударов, прыжков, не говоря уж об ужимках...

Невероятно большую нагрузку в играх подобного рода несет камера, которая обычно бопается позади фигуры героя. Reality Bytes клянется, что их камера будет самой «умной» из всех, что вам когда-либо попадались. В зависимости от поведения героя, а также действий, которые он выполняет в данный момент времени, камера будет автоматически настраиваться на самый

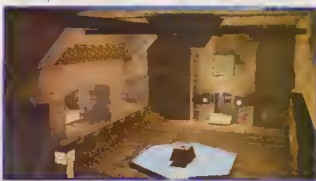


оптимальный вид, свободно перемещаясь в вашей эспилон-окрестности. Ну а если вам не нравится компьютерное понимание слова «оптимальный», вы вполне можете настроить ее (и зафиксировать в этом положении) вручную.

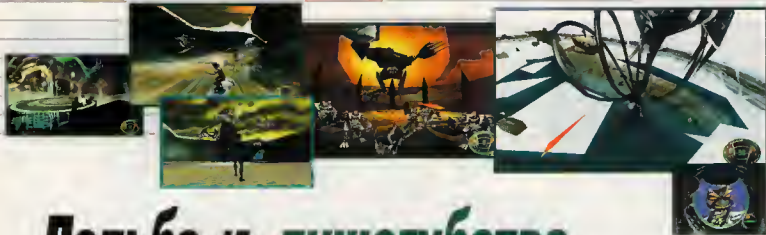
Чтобы воплотить в жизнь все указанные чудеса, авторы немало потрудились над поддержкой последних hardware-достижений Dark Vengeance идет как под Direct 3D (Win95), так и под 3D/Rave (Macintosh), использует преимущества чипов 3Dx Voodoo, Rendition и MMX-технологий. В отличие от тех игрушек, которые снабжаются дополнительными add-on'ами для указанных технологий, Reality Bytes создавала свой продукт изначально в расчете на их применение.

И последнее: авторы абсолютно авторитетно заявляют, что Dark Vengeance уже сейчас способен охватывать 32 Web-игрока. Предусмотрены cooperative, deathmatch и командные состязания.

Когда выйдет это чудо? Reality Bytes обещает демо-версию игры уже весной этого года. Полный комплект, увы, будет доступен лишь к Рождеству







# Пальба и душегубство

РОВАЯ ПОПЫТКА РАСТАСХИЖИТЬ  
В ОТВЕТ НА ПОПЫТКУ РАСТАСХИЖАТЬ...  
(НАРОДНОЕ)

Игра с фанабержеским названием **MDK** (или, говоря по Demolition Man'овски, **Murder Death Kill**), дошлифована сейчас компанией-разработчиком Shiny Entertainment (подряд на издании, распространение и стрижку купонов озилла благотворительница Interplay), существует пока лишь в анде демо-перси, по обещает соби с самом скором времени. И какую себ! Жапр — бродим и стреллем. Пффика — трехмерпан. Настроелпи — боенью. То есть готовы к подангу. Иначе гоорри, еслп надо, можно и под тапк с гранатой. Благо — возможность предстанпс...

**В**общем, остались сухие пустяки — разобораться, что же из этого выйдет. Учитывая, что выйдет довольно скоро, — вопрос актуальный. Итак... Персонаж смертельно напоминает героя классической кинокартины "Подвиг разведчика", что греет душу. Игра нисколько не похожа на Doom, что свежо и метрициально. Но, в то же время, она стодко не родственница игровому изданию N 196, что конфузист, но новсе не отказывает. "Этакий добрый Tomb Raider 2", — молвил на днях живой классик отечественной игровой индустрии,

стелеклики от самокопания. Врог. На Tomb Raider игра покажа так же, как я на зупуса, но по духу, — по атмосфере что-то обиде есть. Истинно. Впрочем, при всем том игра честно выпадает из общего мутного потока, и лилю ее не исхожено обидим выраженьем. И уже одно это позволелет автору стукнуть себя в грудь и громко крикнуть в око сидящего рядом коллег: слышь, братан, чертовски приятно встретить что-то, что нельзя назвать копией. Это оригинал, братан!

Во-первых, камера ирровит маячить именно за спиной игрока (то есть пальба идет "от третьего лица"), и все ужикими героя в полный рост представлены вашему сконцентрированному вниманию. Персонаж — очевидный гибрид самсеберакеты с площадки заслуженного космонавта Гагарина и банального швартир-терминатора, редкий спайт в целиком трагической игре достоин того, чтобы на него обратить внимание. Парень неплохо ориентирен, а параллел, раскрываемый при прыжке, — просто шедевр (в том числе и научно-технической мысли). С акробатикой у него покаже, чем у Лары Крофт, но зато недостатком сполна компенсируется параллельными полетами. Запрыкивать и планировать с помощью этого чуда за спиной придется часто. Поэтому любоваться вам (а шутковина очень красива в движении) не налюбоваться.

Игра даже в своем субубо предварительном виде получает



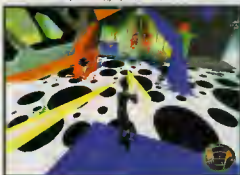
хорошую прессу. Того же пафоса полны и отклики издатов-любителей. Главный аргумент соловьев — открытые ландшафты, радующие уставший от классических коридоров глаз. Тут есть своя правда, обманенная натура смотрится симпатично, тем более что в игре какой-то очень мягкая перспектива. Есть что-то загадочное в сонетании вида "из глаз" с коридорами и вида "со спины" с открытыми лесами, полями, долами и просторными пещерами. Психодалка какая-то. Пусть психологи этой проблемой займутся. Мне не до этого.

Важно другое (повторяюсь!) — постылого вида из глаз нет (он зам еще не надоел?), и движение головой по вертикали позволелет лишь осмотреться, но не прицелиться. В обычном режиме стрелять можно только по линии горизонта. Но существует и любовательная альтернатива — можно переключиться в "режим снайпера". В понимании создателей игры, сей режим — это окопаться, взглядеться в оптический прицел, раскрутить его на предмет подорожащего увеличения, прицелиться и начать стрельбу. В этом есть свой очень тайный смысл — попадать в

удаленные объекты гораздо легче (а игра устроена таким образом, что угодить в определенные, порой очень мелкие мишени с большого расстояния необходимо, дабы, скажем, открыть некую дверь). Сама идея не нова, но в MDK она полновна рядом славных деталей — при приближении отображаются некоторая дополнительная информация и можно регулировать увеличение изображения.

Создатели настаивают на том, что два принципиально разных режима ставят перед игроком нелегкий выбор: стоять на месте (то есть быть легкой целью, учитывая в том числе ограниченность обзора в "снайперской моде") или двигаться, но папиль практически наобум. Это утверждение кажется несколько спорным: в игре достаточно ситуаций, когда вы волене-нельзя должны поменять один режим на другой. Так или иначе эти опции органично дополняют друг друга, и надо просто привыкаться к их переключению. Желательно — сөөвоениченному.

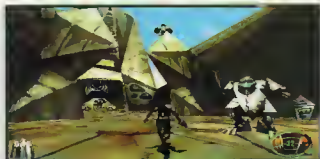
В MDK хватает оружия и вспомогательного оборудования, что, конечно, удовлетворит вкусы толпы любого размера. Миссубука на





плекаре сочетается с коридорами, но клаустрофобия в солидных лабиринтах не наблюдается. Это обстоятельство делает игру более спокойной (нервные клетки умирают без особого геройства), а главное (и вновь повторюсь!) — выдающейся из безликой массы будто бы аналогов и просто клонов неизвестно чего.

Графика — удивное сочетание "подлинного" 3D и спрайтов, неизбежных эстетически (азарты, изысканный главный герой и его парашют). Хороши и трехмерные объекты (монстры) — сборище геометрических примитивов, но сборище грамотное, похожее на монстров, а не на примеры из учебника по стереометрии! Спрайты заражали откровенно, причем без экзотичности, поэтому смотрятся как пример удачной анимации, а не как позор на сцене создателей. В копилке авторов завалялись и несколько красочных эффектов — дыма, тумана, зарева. Хвалю Трюнгу Глаз отдыхает.



Одоление MDK как процесс — штука забавная. Издательство разработчиков — большие стеклянные стены посреди дороги. За ними скрываются довольные монстры, намекая, по всей видимости, на тулуп игрока, которого не надо бояться, что же надо делать (не Doom, пробел не помогает и не в клопах счастье). Стандартные действия таковы: аккуратно отходить от стены, тычаешь глазом в оптический прищел, отстраниваешь "тех-тех-ухмыляется-

на-далеких горизонт" и ждешь подлета на парашоте бонуса: бонус (гранату или что-то еще) употребляешь на сокрушение стены. Возможно, что в поисках крупнокалиберного золотого ключика придется кузанибуть запертую заветную. В любом случае, надо шевелить мозгами и упражняться.

О звуке ничего умного сказать нельзя, а музыка в демо-версии — это не серьезно. Но игру это не портит: она интересна сама по себе. Впрочем, подозреваю, что кому-то

она вовсе не понравится, однако новинки, коих здесь предостаточно, отменят и они.

#### X. Моторол

P.S. Некоторых интересуют заявки, сюжеты, фэбулы и прочая далака от жизни авторатурина. Пересказываю. Некий умный профессор нашел способ качать халевную энергию из ничего. В один прекрасный день к нему пришел молодой товарищ, под партия калекосачателей и прудуредил, что по тем же каналам легко могут проникнуть ипопатенные нахлебники. Завязал разговор, в ходе которого юноша вдруг постиг, что сознание собеседника уже контролируется Чужими... Убегая, партияка рассовал по карманам изобретения профессора вроде миниатюрных ядерных бомб, средства борьбы с радарами и прочих штук, боевые ползунков в бос, чем в быту, вкочил в профессора (разумеется, от того же производителя) и рванул спасать планету.

## НеЕловая субмарина

В основе аркадных симуляторов традиционно лежит некий фантастический аппарат: TigerShark — маневренная быстрополетная машина, способная вести боевые действия как под водой, так и на ее глади. Псевдоисторическая подоплека — конфликт между (в шутке глубже!) любимой Российской Федерацией (в анимации, конечно, смысле) и жителями Страны Восходящего (Солнца). В середине будущего века японцы изобрели новые источники энергии, и подводные станции колесом окужили острова. Но недолго музыка играла — ужасное землетрясение в один миг стерло с лица земли пол-Японии. Коварная Россия воспользовалась моментом и перестроила реакторы под оружие самого стратегического назначения.

В атом момент на сцену вышел злобный адмирал (естественно, русский), но позволить не обойтись



без фамилий). Всем стало страшно. Последняя надежда трехпалачей планеты — американский гилот, квартирующий на одной из азиатских баз ВМФ США. Иначе говоря, вы, дорогой игрок, должны быстро освоить некий страннй корабль и мчаться на дело — спасать всех полчаса божику и уничтожать реакторы, зашвырнув от полчища (надежных и поводных) наглых рашен.

Да, задача миссии не нова — уничтожить подводные сооружения. Вам противостоят поводные подки, забрасывающие вашу НеЕлову субмарину торпедами, и корабли, льющие швыряясь безобразными глубинными бомбами. Если их игнорировать — долго не проживешь. Поэтому приходится всплывать на поверхность и производить зачистку водной глади до

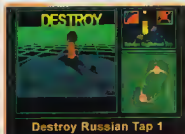
подлинного состояния. "До подлинного" — это когда казенные ракетные комплексы, крейсера, быстрополетные ракетные катера, платформы, оснащенные противолодочным оружием, и подводные укрепления поднимут верха лопки и скажут: ораксис, сар.

Количественный перевес на стороне противника, и тихой заводой не найти. Но на вооружении — чудо-подлодка, способная очень красиво всплывать на поверхность и превратиться в быстрополетный катер. Маневренность (а на воздухе еще и скорость) на вашей стороне.

Вооружение этого корабля тоже за гранью фантастики. Эффективность огни боевыми ракетами, стреляющими злыми бомбами очередями, такова, что огромный крейсер показательно заливается на бок и идет ко дну за несколько

Демо-версии игр, которые вот-вот выйдут, рождает в пылливом уме множество ассоциаций. TigerShark в первую очередь создает четкое впечатление о n-Space, разработчике этой игры. Если ваше кредо — юркий герой-наводчик, не боющийся всплыть на поверхность и привыкший к стократному перевесу врагов, то вы согласитесь с этим утверждением.

секунд. А в хозяйстве есть еще тяжелые ракеты: с третьего залпа можно уничтожить все, что угодно, хоть заманосе. Походное боевое оснащение, послабее, но тоже не дает скучать, ковыряясь в носу. Так что, играя в







TigerShark, важно быстро освоить несложное управление и привыкнуть молниеносно (иуд бесстрашно) атаковать, уворачиваясь от

ограниченности боезапаса. Существенная разница между надводной и глубинной скоростями только увеличивает к игре интерес.

Проклюнулись на поверхность, атаковали, уничтожили все, нырнули, отскочились по подводным целям, пока не пришлось подкрепление (вражье, от своих поддержки не дожидается) — и легли на курс по имени "Продолжение святого дела".

Право же, игрушка

получается довольно симпатичной. Наблюдать процесс можно в трех видах: стандартном с кокапита, камера позади лодки (при этом будет отдельно видно и перекрестие прицела, что весьма существенно) и, наконец, камера, преследующая корабль (самый красивый ракурс). Кроме того, нажав определенную клавишу, можно изменить вид, таким образом, чтобы на мгновение узреть все вокруг себе (с соответствующим уменьшением). Это особенно приятно в самый разгар боя. Новых впечатлений и знаний — через край.

Игра симитерис. Можно выбрать между разрешением 320х240 и 640х480. Довольно быстрый эпипле, все объекты трехмерные, очень хороша цветовая гамма: приглушенные взрывы, высокохудожественный шквал огня; из отвлеченных изображений — сцена "разаренная подводная лодка пулей вылетает из воды и красиво приворачивается" достойна маленького курсуна "Дюка".

Наиболее приятственна



TigerShark, когда держишь в руках джойстик, поддерживающий зрелище рывков вокруг ее оси. Это соответствует вращению субмарины под водой — боевой прием "уход от торпед" и просто извещательство над врагами.

Сообщается, что к моменту выхода игры она будет поддерживать MMX и акселераторы, основанные на чипсете 3DFX, что должно существенно увеличить скорость. Обещано также, что на СО будут записаны подкачки по стилю звуковые трек и видеография в pyxe Wing Commander. Ну а прочие системные требования — это Windows 95/P90/16 Mбайт RAM.

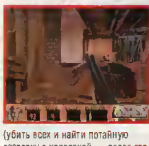
X. Моталов



## Тихие дни В глуши (к вопросу о Дюке)

Янин-фермеры — народец динобый и тусклый. Вывод: надо давить. Сказано — сделано. Общитом рассмотрении ведется тестовая альфа-версия игры *Redneck Rampage*, воддергующая уичтожительному анализу проблему бородаочинное, жирных фермеров, их художеские дотки, курца, огромных комаров и других примет мирной околорнаизассной деревенской жизни...

Несмотря на то что нашему вниманию предложена лишь одна треть первого уровня, к тому же не имеющая никакого конца

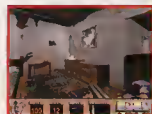


(убить всех и найти потайную светелку с кроваткой — разве это финал для стреляного геймера?), можно сразу же заявить, что малоизвестной фирме Xaltek удалось издать добрейшее развлечение (издателем, кстати, выступил импродат тонкое обоняние Interplay). Посвящена игра, как легко понять из

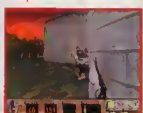
врезки, прицудам американского калхозного строя, а построена на основе эпипле неглавного Duke Nukem 3D. И хотя я давно и с упоением лечу массы неазиатско к оригинальной игре, пералудку на крысье ейной графики, сага о жите-бытые безыскусного истребителя фермеров

настопко же лучше "Дюка", насколько бронза, из которой спеллен монумент Петру Великому, наблюдаемый с Крымского моста, лучше, чем оный памятник. С одной стороны, эпипле тщательно переработан, удалены дороборщенные глюки, присвоакулен нормальный тлоок, разрешение — от 640х480 до 1600х1200 (!), т.д., приятно-сти.

Во-вторых, сюжет RR, который даже самими авторами любовно обызывается "незатейливой историей". Два простых (дублю у нас простые) черномезных паренка потосчелвали на жизненном пути пришедших, окупирировавших и пороботизованных близлежащих деревеньки. Ребята не обратили бы на это никакого



внимания (зачем нас в чужие дела совать — лучше тихо-мирно попить пивка), но жопапланетники наплевали на всякие приличия — похитили любимую свиноматку-призершу-переводчу... За такое надо отвечать: вот и отплатили ребята гонять! пришедшие, а заодно с ними и зомби-фермеров, пораданыхся и куликованых. Милое дело.







В-третьих, дизайн игры (вселенная аграрная история, сельмаг, силосные башни; текстура, натянута на плоскость, создает впечатление кусков чертополоха, обвитых спирально бруно — впрочем, есть там и она, родная) настолько хорош, что тонкие места, недоступные дюжмему реализму, замкнуты и не вызывают ощущения большого и стильного провала. Ибо если чем дюжма графика и хороша, так это своей скоростью. Это милое свойство сохранилось: Pentium 90 + 16 Mбайт RAM = 600х600 с тенями и полной детализацией

Собственно, графика — это единственное, что сплавает

обладателей крепкой психики и большого жизненного опыта до истерического хохота и слез счастья на обезумевших глазах. Кроме перечисленного оружия и традиционной шкалы "Уровень здоровья" в игре предусмотрена пара серьезных измерительных приборов и некий инвентарь. Первая из этих шкал называется GUT и высказывает... степень заботности брюха героя харчем (то есть вашего брюха, приятель, поскольку действие совершается "из глаз"). Второй экранчик индикатор



самым непосредственным образом связан с такими модными артефактами, как пиво и виски: стрелочка нежно ползет от зеленого к красному по мере "улучшения настроения". При этом легко можно сделать ерша (жаль, что лоша не выдают!), то есть мешать пиво со скотчем и, соответственно, получать все тридцать три незатейливых житейских удовольствия. Вплоть до

самопривозного фонтанирования содержимого желудка.

Но отпад на этом не кончается: если стрелка бьется на желтом фоне, попадая из дуэлюшки в

(любимая деталь: "троится" решено элементарным ухудшением разрешения картинки). Кстати, в инвентарии можно и AlcoSeizer отыскать. Иначе в дверь не пропояты.

Но самое милое дело — взрывать комаров динамитными шашками и наблюдать, как здоровенный фермерский джип давит кур. (Неэкологическая подробность: чтобы пристрелить не-птицу, надо вжарить из обеих стволов ружьями. Не можно и монтировкой. Перья долго парят в воздухе, а оторванные ножки товарища Буша, напротив, шустро летят на жирный американский чернозем...)

Игра приятственна нестандартной мыслью о жизни. Дизайн обещает быть веселым, залихватским, разудалым, беспредельным, отвязанным, убитым, убитым... Серьезное изучение карты урвня и принципов расположения объектов на нем наводит на думу, что искусство создания урвней для открытых пространств (парель — "свежий воздух") еще не достигло тех высот, что демонстрирует нам подвалы и прочие замкнуто-пространственные этапы (под высотами я разумею Q и изобранные из ДуМа). То, что мы видели в Redneck Raptrap, — это какой-никакой, а шаг вперед. Но в



ничтожной, но неизлечимая дюжмость. Это такая болезнь. Самое страшное начинается, когда немально крутишь, а угловые стены пускаются в какой-то дикий переплеск, сплочно пытаясь хлопнуть в ладошки, упорствуя в желании помянуть угол. Когда датчик алкоголя — за красной чертой, это еще можно понять, но ведь лето в другом...

Большое место — монстры. Задумка (омерзительные фермеры и спонсордобрые комары — так сказать, флора унд фауна) чертовски хороша. Художественная достоверность, особенно в статичных позах, да при хорошем разрешении — zelo симпатично. Но в движении... Ох уж мне эти Дюжмевские монстры — мрут вперед ногами и все в пикселях, как в ордене. Вчерашний день, улагодный стиль, деревенский век. Хотелось бы, чтобы игра не поддерживала

всескисе трехмерные устройства, а то от этих спрайтов, повисших в воздухе, людям станет очень душно и больно.

За идею и неповторимый стиль (тут идеология работает) игру можно честно и долго хвалить. Создается впечатление, что релиз будет скоро и звучным. Шансы? Бы

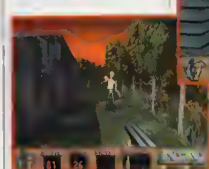
сказали "шансы"? Под 90 процентов. Учитывая, что есть "сетка" (до 8 игроков)...

**X. Мотопог**

**P.S.** Не обошлось и без отряды чтиров **ROELVIS** — неуязвимость **ROALL** — все здоровье, Items, оружие, защита



наш деревенский триллер и DND3. Потому что по всем остальным параметрам новый гамма обещает задвинуть всех и вся... Кто-то во втором ряду считает, что "Док" был прикольным? В сад, моподор человек, все в сад! Променад с шотаном, монтировкой, динамитом и 454Pistol по обрубку единственного урвня доводит даже безнадёжных



ухмыляющегося свинопаса много сложнее, на красном — зверски тянет к забору и сложно пройти в дверь, зашкаливает — трюится в глазах и щаетая во всю

первый этаж, подняться по лестнице на второй (лесенки, кстати, слабенькие, на трювчик с минусом), погулять там. Для "Доска" сотоварищи это достижение.

Опять же с перспективой



# Танки грязи не боятся

Россия. Бескрайние поля, заваленные снегом. Россия. Жуткие елистые дороги, изобилующие лужами, которые затянут аэрослопа человека не хуже болота. И по этой тае и не подбитой целине расползается мощный джип иностранного производства... Вам когда-нибудь снилось таное? Думаете, невозможно? На самом деле подобное развлечение для настоящих мужчин (и женщин) уже сейчас доступно двум категориям россиян. Первая, разумеется, новые русские. На втором месте неожиданно для самих себя оказались... пользователи персональных компьютеров. Причем вовсе не потому, что они хорошо зарабатывают. Просто давно молчаливая фирма Aeosoft вдруг решила продолжить свою нашу-мешую серию Test Drive. На этот раз соревнования ведутся по бездорожью. И на солидных машинах: Hummer, Jeep Wrangler, Land Rover Defender 90 и Chevrolet K-1500. Недавно аэрослопа демонстрация игры содержит две трассы, предоставляет возможность игры вдвоем на одной машине (split screen) и демонстрирует нучу... отключенных опций, которые будут антииразны только в полной версии Test Drive: Off Road.

Приоритеты фирмы-производителя несколько изменились. И в самом деле, довольно трудно соревноваться в реалиста с NFS и динамике с Network Rally. Единственной нишей для нового Test Drive оказалась аркада. Факт (как это ни прискорбно). Хотя бы потому, что теперь вовсе не понять, что есть "основной" вид (здесь и далее имеется в виду расположение камеры): как и раньше, TD может показывать гордым симуляторским "изнутри"

машины", однако вариантов чисте-ско-скромного "болтаюсь зади" по меньшей мере в три раза больше. Из-за этого незаменимый игрок может спутать игру с



Monster Truck Madness. И зря! Как аркада игрушка очень хороша. Управление тривиально и наизуучно не подведет: налево-направо, назад-вперед, гудок и обязательно ручной тормоз. Что



может быть проще? Стартовать и тонуться по колее с тремя солериками.

Как бы в укор и назидание незадачливой Microsoft, графика в игре быстра, отлично продумана и отличается удивительной четкостью. Модели машин выглядят чистыми конфетками — красивые обводы корпуса, толстые шины со завершенным (но побоем этого слова) протектором. И ключевое здесь — автомобили ни в коем случае не запачканы и всегда имеют товарный вид. Напротив, девять положений камеры, в том числе и упомянутые выше "внутри". Впрочем, сидеть в грузовичке совсем не хочется. Слишком уныло. Гораздо веселее наблюдать за ними со стороны. А посмотреть есть на что.

Авторы не стали ограничивать простор трассы узенькой тропкой — к вашим услугам все местность с ее оврагами, перелесками, заборами и даже железными дорогами. Компьютеру абсолютно все равно, где вы проедете. Главное — появиться на всех контрольных пунктах, а остальное — ваши проблемы. Хотите пробираться партизанскими

тропами? Пожалуйста! Ваш грузовичок (более точное определение, нежели джип) способен преодолевать абсолютно немислимые препятствия, которые, как всегда, послушны всем известным законам физики (и баллистики). Он превращается на



бок, кувыркается через голову, то есть делает все, что положено приличному автомобилю в подобной ситуации. Через несколько секунд вас "возрождают", во время потопления, и ваши противники уезжают далеко вперед. Справедливости ради надо заметить, что AI не так уж и глуп — он не ограничивает своих подопленных, которые, при случае, норовят локоть срезать по боковой дорожке. При этом все машинки реву, рычат и захлебываются настоящими звуками реальных автомобилей. Так, по крайней мере, утверждают сами авторы. Главный сюрприз, бодрящую музыку от группы Gravy Kills, автор игры компания Elite приберегла для зарегистрированной версии игры. Так что придется потерпеть и на некоторое время отложить любимое развлечение моделирке всего мира: включить погромче ритмичный мотивчик, прибавить басов — и по кочам, по кочам...

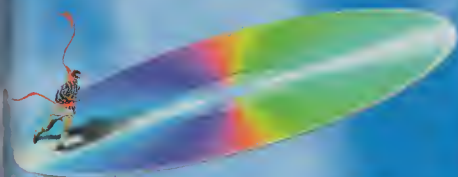
Александр ВЕРШИНИН





# Производительский дом ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР TRANS WORLD INTERNATIONAL

классика  
мирового  
спорта  
на CD



ультимедиа  
«Энциклопедия  
Спорт от А до Я»

...что Вы хотите знать о спорте!  
...е 9 часов живого видео на 3-х CD.

роки тенниса  
Андре Агасси

...красное пособие для  
...ающих научиться этому  
...есному виду спорта.

200 лучших голов  
чемпионатов мира

...трясающее зрелище для всех истинных  
...бителей футбола!



приглашаем к сотрудничеству  
МАГАЗИНЫ, ТОРГОВЫЕ ДОМА,  
ИЩЕМ РЕГИОНАЛЬНЫХ ДИЛЕРОВ

**Крупнейший  
производитель  
video CD**



Тел.: (095) 969-1186; 946 0802

E-mail: iddk@extranet.ru

WWW: <http://www.homecomputer.ru>

**ЖДИТЕ  
В МАЕ**



# Нолитающие

Задумайтесь, господа читатели, какой нынче пошел игроман? Правильно, игроман пошел капризный, привередливый, всякими Quake'ами избалованный. "Пентохимическими" обложился, жирует — такого на мякине не проведешь. Ему что-нибудь особенное подавай. Гонки, конечно! Что, опять автомобили, опять о четырех колесах?.. Ах, как жезто приелось... Вам мусорное ведро — гудя, пожалуйста.

И так далее. Вот и сидят светлые программистки и гонимши, думу тяжкую думают — какое еще средство передвижения сыскать — починить, чтобы, так сказать, эксплозивно — где бы еще поездить. И, наконец, какой такой мотор (есть ли приложения) ко всему этому приладить, чтобы блаженно завершили пентохимисты игроманы и побежали пачками по магазинам за лицензионными сиддками.

Какие? Где? Какой? Спросите у популярнейшей Scavenger Software, выпустившей наконец свою первую игрушку — **Scorchers**.

**В**ы когда-нибудь что-нибудь слышали о Scavenger Software? Верно, это та самая, что громко заявляет: всех коктейлем из



Quake'a и Mortal Kombat'a. Фирменное название коктейля Into the Shadows. Так вот, инноватор, кажется, прогнул, еще не реализован (жаль, только вышло) симпатичный, а сама Scavenger, похоже, есть какие сиддники!), приказала долго жить. Ужлая, компания, оставила завещание — Scorchers, которое появилось в надежные руки людей от Interactive. Акула завещание в начале года обирывала. Ждал нашей реакции. Реагируем.

Итак, гонки. Аркадизме. И так, аркада. Гонимши. Нам извоили переместиться? Эх... Как это назвать по-русски? По-английски это еще никак не именуется, а на русский, соответственно, не переводится. Додолжно известно одно: в 2021 году, в котором и происходит действие игры (если оно, действие, конечно, н.м.б.), мы все станем нолитающими, поскольку будем на таких штуках — сидеть на работу. Потому что только Гиперкосмический-Супербайк-в-Сферическом-Силоном-Поле, или, говоря доступней, энергетическая юха с гироскопом, сможет

раскатывать по таким дорогам. Тяжелая жизнь жмет нас с вами в 2021-м... Рунны эстакада с обрывами, киретовыми "поднутреннями" и жуткими трамплинами, плавно переходящими в канализационные туннели и развалины каких-то футуристических сооружений. — Все это то ли еще не построено, то ли уже разрушено. Первое все же верно: слесарь ремонта, пропавший, строительные заграждения (хочешь — перепрыгивай, хочешь — разнеси в щепки), выставлены в местах возможных жезлов. Эффектно.

Ванце гоняло может прыгать, может дополнительно "турбо" — ускоряться. Дня этих задач существует два дополнительных вида ускорения — разбросаны по трассе под видом бомбуев. Накладу добавляють спфры в пол-экрана — жезтовый тайм-лимит. Не уложился, все. Тачка искрывается кислород (то бишь полная энергия), и торчишь ты оубкоим гондлом на трассе. Мешая друзьям-соперникам добивать призовые. А уложиться, ей-ей, сложно, поскольку норовистое

## Scorchers

Start Race  
Options

Quit

799 1996 © Scavenger Press

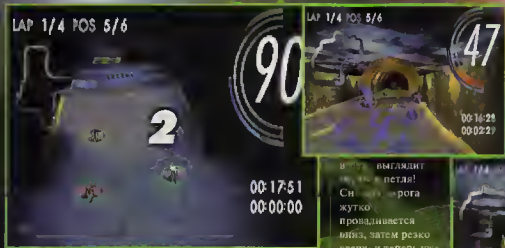
срелство передвижения и сидит, и управляется как-то жутко по-своему, упорно не имея аналогов. Скажем, для поворотов в игре задействованы четыре кнопки, а не две, как подсказывает логика и опыт, и все они, что интересно, оказываются нужными! Еще одна клавиша — движимся вперед, следующая — "турбо" и, наконец, — прыжки. Все ("турбо" формально есть, но нужам в нем не возникает никогда).

"Да это ж аркада!" — всплакнул симуляторщик во главе с Home'ом Ламсковым и пойдут искать в жизни счастья. Да, скажу я, это аркада! Ну и что? Вы в "Тетрис" никогда не играли? Это настолько аркада, что я, большой сторонник "Виды-Из-Плат", в Scorchers предпочитаю "Вид-За-Собой", ибо так легче живется, а местами просто никак нельзя — беда.

В игре присутствует своя физика, байк (давайте так и будем называть ЭТО) скатит по трассе, обзаводя все падения-ограничения, с учетом







инерции и всего такого прочего. Единственно в чем, возможно, есть доля лукавства, так это в том, что байк, даже оторвавшись колесами от земли, не теряет управляемости. Впрочем, есть ли у него колеса?..

**Т**еперь, господа, давайте я наконец распространюсь о главном — о графике. Это надо видеть, поодесски доложу я вам. Нет, ребята из Scavenger все-таки умники. Кажется бы, чем можно удивить после Quake и Rage Racer? Удивить пытаясь ничем, правильно? Но любители достойно на фоне гигантов, и при этом по-своему — это и хорошо, и нужно, и похвально. Качественные матиные текстуры, трассировка теней.



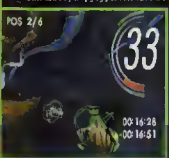
вот так выглядит наша пещера! Си-и-и! И вот рога жутко проваливаются вниз, затем резко вверх, и теперь уже опрокидываемся весь горизонт вместе с железком, через секунду он



падет откуда-то сверху и, о-о-о-о! выплывет, встанет на свое место. Все! Покей, продолжайте гонку. Местами, не очень часто, иградая, встречаются подвижные объекты (не считая, естественно, тех, кто с вами соревнуется). Это может быть подземный кран, флегматично несущий балку именно там, где вам надо срочно проехать, или менее навязчивый поезд, катающийся по мосту, под которым вы проезжаете.

Надо сказать, что это видное величие зрелище не дается. На 486DX4/400 с 16 "Мегалами" нашата игрушка работать отказалась как в DOS-, так и в Windows-режиме (разумеется, "Окна-95"). И это несмотря на то что она имеет два разных исполняемых файла. Игра постоянно ворсит Pentium 100% — особенно для 640х480. Эстетты могут попробовать двойстик, хотя все на раз управляется с клавиатуры (аркада все-таки); впрочем, не помешала бы и геймпад.

Звук не портит впечатление, но и не больше. Рева мотора футуристическое



гонимое не имеет, исключением тех моментов, когда вы жмете "турбо": при прыжке слышен некий абстрактный взрыв, проциклики догоняют и обгоняют в сфокусированном движении, зато некоторые конструкции проносятся мимо с кое-каким шумом. Подобные законные звуковые эффекты ни в коей мере не могут заслонять техно-саунд тресков, записанных на "компакте" в обычном CD-аудиоформате. Я не поклонник "техно", но для меломанов под названием Scorchers этот шумовой фон идеален.

Игрушка увлекает, закончив одну гонку тут же начинаешь расхаживать. Ставьте юлопятицающим!

— Денис Тусаков

★ Scavenger Software  
★ GT Interactive

94% ГРАФИКА  
75% ЗВУК  
70% СЮЖЕТ  
ИНТЕРЕСНОСТЬ

Scorchers

80%



# Что может быть хуже плохой погоды?

Про новую игру **XS**, созданную лондонской SCI (вряд ли в охотку созданную) и распространяемую GT Interactive (вряд ли хорошо и в удовольствие распространяемую) можно сказать одно: еще один кирпич в стене, то есть SkyNET. Казалось бы, одним больше, одним меньше — ан нет. Во всем судьба здесь дышит явно (и дышит по Пригову). А простых совпадений масса — от роботов-«гладдиаторов», избиваемых играющим, до убожества графики и серости настроений. В общем, бойтесь названий, включающих в себя что-то вроде «The Ultimate Gladiator Combat Simulator». Берите от них. Не водитесь с ними. Не давайте им повода к...



**С**кучно, друзья мои, скучно. И дождливо, как в первом и самом ужасном уровне игрушки. Такое не только ожиданий не оправдывает, но и — даже при удачном стечении



обстоятельств — реклама не окупает. Нет, не спорю, дизайн меню хорош. К тому же игра умеет работать CD-плеером (и полный «компакт» музозавона). Это все положительные моменты. Даже изрядно 3D. Псе-то и в чем-то. Но до каких пор, спрашивая я вас возмущенно, мы будем терпеть лестницы в виде наклонных плоскостей, этаких, уходящих вверх кишпелх троинюк, неслых своей толщиной и, казалось бы, порой ее совсем не имеющих? За что мучаемся?!

За сюжет, наверное. Он, сюжет, действительно саж и просто обязан утешить сторонников dethmatch'ей не на живот, а на смерть. В удаленном будущем (просто за пошлость, это не я, это SCI) проводится"

совершенно кровавое соревнования. На арену, которая представляет собой заброшенный, но забытый оружием и боеприпасами квартал города (или склад, или заводской цех), выпускают энное количество других таких же (говорят, до 60). Единственное различие между «такими же» (то, что пишет та же SCI, упирающаяся на разницу в



«интеллекте» и вооружении гада, на деле почти не выявляется) состоит в том, что одним из них являетесь вы сами, а остальные отнимаются на грубую кличку «АГшник». В дополнение к пейзажу существуют и блуждающие (праздно летающие) нестрашные роботы, также отличающиеся некоторой агрессивностью. Задача игрока совершенно очевидна — всех порешить, а самому в живых остаться. Дело почетное и благородное, дабы за это статистика положительная будет, почет и уважение. Очевидный способ применения этих правил — игра по сети, но пропущиваемый XS поддерживает только.



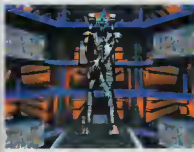
IPX или TCP/IP, но не модем. Так что поклонникам придется обзавестись проволками, карточками и прочим оборудованием,







боя, тактика, склонность отскакивать по углам и закоулкам, достаточность умственных способностей для стрельбы



по бочкам, и так далее. По сказке, среди гладиаторов есть живые люди, роботы и некие андройды. Но благодаря специальному костюму, графике и жирным пикселям внешне



различия определяются лишь цветом, да размером. Хотя скорость и поведение тоже быстро становятся заметны.



необходимым для организации боевого игрового пространства.

С точки зрения количества оружия, инвентаря или любых иных ценных новаций — нет ничего нового. Хотя со времен Doom'a прошло несколько веков. По большому счету отсутствие новых идей в XS просто потрясает.

Теоретически, каждый персонаж очень индивидуален — свое оружие, манера



**К**ак же выглядит процесс и стоит ли вообще говорить об этом? На что ЭТО похоже?

Удаться самому и удивить создателей XS. На одной клавише мыши — стрельба, на другой — граната, сама серая работает mlook'ом. SkyNET вспомнили? Точно. И, что характерно, и там, и здесь, верхняя мышь перепутаны (как для действительности), и пока до настроек не долететь, причину дискомфорта не поймешь. Странная, тупоголовая, утомительная мелочь. Карта с радаром в углу монитора тоже что-то напоминает, утомляя своим вращением. Хотя без нее найти противников было бы тяжело. Особенно при "удачном" сочетании с



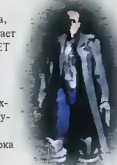
бэкграундом, когда гнусосерое ложится на противником.

Вообще-то, для игры, принципиально работающей лишь в 320х200, графика могла бы быть и получше. А так она хоть и быстра, но зато

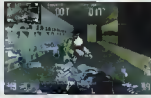
какая-то невнятная и по-SkyNET'овски неубедительная. Вроде бы относительно честное 3D, но по причине общей разрывности игры и слабости художников толку от этого 3D мало, все смотрится смазано и неаппетитно.

В итоге как бы интересная идея была с успехом загублена дружными усилиями дизайнеров, художников и программистов. В образованную, таким образом игру при очень большом желании играть ас-таки можно, но с равным успехом предположить что-нибудь еще, благо выбор 3D-шутеров второй свежести огромен.

— X.Мотолоз



Системные требования:  
Pentium 75,  
8 Мбайт RAM,  
21 Мбайт на  
HDD,  
4-скоростной  
CD-ROM,  
MS-DOS 5.0+



★ Sales Curve Interactive  
★ GT Interactive

50% ГРАФИКА

60% ЗВУК

50% СЮЖЕТ

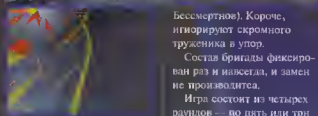
ИНТЕРЕСНОСТЬ

50%









отдельной строкой. В остальной технология известна: догоняем — обходим — сбиваем с ног — подбрасываем (шайбу) — вперед — ура!..

В команде три игрока: при этом, выбирая коллег, с личностями полусов гладиаторов (теоретически — защитником плано нападения, но на практике к воротам прут оба) можно подробнейшим образом познать, а о вратаре — тишина. Игра устроена так, что вохр (сторона) считается тудым, неуправляемым и свержающим (здоровье его не изменится, а по продолжительности жизни он близок к известному литературно-фольклорному персонажу с партийной кличкой Кавказ



Бессмертное). Короче, игнорирует скромного труженика в упор.

Состав бригады фиксируется раз и навсегда, и замен не производится.

Игра состоит из четырех раундов — по пять или три минуты (воля ваша — "орбл" ловится). Никаких третьесекундных действий, только бодрый комментарий комментатора, громкость которого регулируется в тандеме с музыкой. Мораль: попал на лед и пошел, как жем, солнечного света нет, не кричите "больно", "больно" или "пожар" — зрители за общим счетом не услышат, а перед камерами стыдно. Лучше — терпение потерпеть на ноги, разогнаться, замолнеться..

В целом же, внешне разобравшись, что HyperBlade — микшанка не хуже ядроточащих, накал страстей не так для жизни. "Игрой движенья" продукт воспринимается из-за невозможности реализовать соответствующие условия в жизни (кстати, еще до сих пор не очевидно, почему те же MechWarrior'y прохаживают по симуляционному развуду) лазерные барьеры приличного качества на рынках еще не продаются. Однако по мироощущению и настрою действо все же ближе к спорту, нежели к аркаде. Может, это потому, что забить год проще, чем умереть? А, может, голы забивать привлекательнее — начинают нравиться... Все

построено на эмоциях (вернемся назад — спорт, чемпионат, трибуны, зрители, всеобщее ликование полчища).

Едва ли игре грозит жуткий успех, хотя определенные игральные посылки у нее, бесспорно, есть. Во-первых, простое управление: четыре направления и четыре рабочих клавиши, что идеально сочетается с джойстиком и геймпадами. Это один из существенных моментов, поскольку между геймпадами и спортивными играми давно принято проводить тонкие параллели. И HyperBlade реально заточен под геймпад, хотя и с клавиатурой можно играть. Сыма игра и правая легка в освоении, а разнообразие арен и команд способствуют желанию биться еще и еще. Жесткий регламент чемпионатов — желание к самосовершенствованию и тут к первому месту (при четырех уровнях сложности). Плюс возможность игры по сети/модему. Вроде бы все стандартно, зато без упущений.

Одним из застарелых и принципиальных вопросов — графика. Прием, привычки. Во-первых, игра сделана для Windows 95. Во-вторых, все абсолютно трехмерное. Два разрешения: 320х240 и 640х480. Игра не стопорится в рамках современных привычек: P90 + 16 Мбайт операматы. Причем

не тормозит именно в высоком разрешении. То есть в низком просто летит. Достигается этот эффект за счет

тривиальной вещи: в игре практически нет текстур. Это явление очень плохо сказывается на статичных скриншотах (признаю, смотрятся они дико и даже отталкивающие), но в движении все очень симпатично. Игроки — жуткие, угловатые создания с устрашающими кистями, путающее глаз сборище пирамид — в динамике выглядят безобидно с известного озера. Видимо, Activision серьезно поработала над "захватом движения".

Очень неплох, а главное — аккуртен общий дизайн игры. Ничто старательное и сугубо положительное. Качебсь бы, вынужу все это — джри, статистика, васторки, а ведь некоторым и это уделся неохотой. Музыка — фоновая и незаметная. Звук соответствует стили — скрежещающий, агрессивный, стационарный в чем-то неуловимо-изменившийся-молчаливый.

hBlade нейтрален к смене настроения, но, видимо, играть в него положено по одному-два матча в день, а ночь просиживать неосоднано. Аудитория у игры есть, пусть только поинет.

— X.Motozoo

**Системные требования:**  
Pentium 90,  
16 Мбайт RAM,  
2-скоростной CD-ROM,  
звуковая карта,  
Windows 95



★ WizBaag! Software  
★ Activision

75% ГРАФИКА  
60% ЗВУК  
77% СЮЖЕТ  
ИНТЕРЕСНОСТЬ

HyperBlade

70%



# Граффити, или Слово из трех букв



той рецензии не могло быть, потому что ее просто не могло быть никогда! В крайнем случае, можно было ограничиться исключительно скриншотами — штук 30-40 на полосу. Или на двух. И все бы поняли... Но. Все мы в душе, даже ковыряясь в носу в присутствии милых дам, поклоняемся прекрасному. Будь то Мона, Лиза или их totalmente ослабленная подружка Джокода. Как бы мы ни сопротивлялись, прекрасное делает нас. На раз. И мы сдаемся: говорим и делаем милые глупости, гладим по головкам детей, публикуем рецензии на такие игры...

А игра меж тем очень, очень странная: с одной стороны, никакая, а с другой — предельно стильная. **ZPC** (**No Flesh Shall Be Spared**, Мада ин **ZOMBIE Virtual Reality Entertainment** унд **Bungie Software** (последняя компания известна своим пресловутым "Марафоном" — маковским и — уже — гисоковым), Диковинная. Андерграундная. Конструктивистская. Противоестественная. Но — не жалеет. Факт.



**Б**еда (драма-трагедия-улар судьбы) **ZPC** (или **Zero Population Count**), этого уникального дизайнерского чада,

прежде всего в том, что это **DooM**, правда, с **look'om**. Что, согласитесь, непристойно. Ибо тут — все такое плоское-2,5D-полузабытое. Впрочем, присмотревшись, находишь и радикальные отличия: в **DooM'e** монстры, откинув копыта, лежали, выставив их вперед, в **ZPC** же плохие ребята повернуты к игро-шесму голо-вой (если, конечно, есть



что поворачивать). Чтобы жизнь рахат-лукумом не казалась? Или просто "так надо"?

И нет бы уровни были на уровне (думовских, разумеется)! Ничего подобного. 28 музейных лабиринтов **ZPC** полетному безмятежии, размерены и слеплены, несомненно, в соответствии с жалким меньшинственным лозунгом "обойдла все и всех укротрапулив, воротись к началу и нажми кнопку". Карта намадсавая каким-то бестолковым человеком, который, возможно, и способен к рисованию узоров на туркменских коврах, но на лабиринты шутера его сил уже не

хватает. Что прискорбно (ничто так не губит **Action**, как беспечное и неэффективное плутание в нескладных лабиринтах). При общей примитивности управления



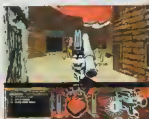
тушке уровни уничтожают хорошую игру на корню. Интересно, славую и мидлейшую игру. **ZPC**.

Можно сказать, мою любимую игру. Высокоотильный дизайнерский шутер. Игру можно сказать, закомисованную харкловую стрелялку. Сильную не **engine'om** (опять же **Walgie** оторвала кусочек от "Марафона"), но конструктивистскими

(подсчитано на калькуляторе: в слове 19 букв) текстурин, на него натянутыми. Великую не сюжетом, но заставочными картинками и прочим **CoverArt'om**. Игра основана на "ручной", рисованной, анимации. Главным художником был некто **Aidan Hughes**, известный тяжкой комикс-судьбой, как бы портретами просторского классика Мяяков-



ского, обложками аудио-альбомов и видеоклипами, сделанными для групп "KMFDМ" и "Brute!". Иначе говоря, весьма маонистско-радикальными художественными. Такое нравится. Не многим.

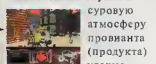




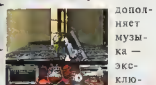


Но если нравиться, то до смерти — так, что все, начиная с монстров и заканчивая ненормальными механизмами по стенам коридоров, выдержано в специфическом художественном манере, которая (как мне кажется) смотрится на пять. Тем паче, что больше смотреть в игре не на что.

Зато можно слушать:



суровую атмосферу провианта (продукта) удачно дополняет музыка — эксклюзивно.



жив от Paul Barker из Ministry и Roland Barker из Revolting Cocks. Добрые ребята, — между прочим. То же.

Индустриальный свезд (да еще и столь радикального толка) тем и хорош, что одним греет душу, а другим ее пилит, напоминая испорченную зубодробильную машину в городской поликлинике (стоматологический (зубной?) кабинет). И все это, повторюсь, лежит на палитре, от души извоенной мощными разбавленными желто-красно-черно-оранжевыми мазками. Право же, игра станет прекрасным и оч-чень душевным подарком к любому празднику!



Впрочем, есть у ZPC и чисто игровые достоинства (мелкокоп, пожайлуйста и скальпель!). Из ненормального сюжета о нечистых, оккупировавших Чернозем (бытовщина, но с мистическим уклоном), вытекает такое же чудоватое оружие. Заменителем кастета или топора выступит chi punch: вытянутая рука играющего выстрасывает энергетические шары — изделия слабые, но врага все же опрокидывающие. Имеется и традиционный набор автоматов-пулеметов-гранатометов. Это оружие лично мне симпатично честным соотношением между

временем перезарядки и временем стрельбы. Особенно приятен своим реализмом 35-зарядный пистолет-пулемет, любимое средство персонажа (партийная кличка Agman). Мало того, что обойму менять придется, так еще и точность у него такая же, какая должна быть у пистолета-пулемета в полусогнутой ноге (какая же это рука, товарищ Черетели?): пули ложатся веером, и промахи отчетливо видны.

Свежей струей (давление такого не было)



можно назвать хлявными жизни, вышибаемые из зрагов (замени обычных патронов). Выводов отсюда два: во-первых, патроны кончаются гораздо быстрее (они по уровню экономно разложены, без излишеств); во-вторых, наблюдается бонус (немаляй) — среди монстров попадаются ползущие галы (по сюжету — человеко-собаки), кровь которых, вопреки складывающейся традиции, вполне ядовита. Коричневого такого цвета, и со всеми вытекающими из ядовитости последствиями.

Собственно говоря, на этом интерес к игре постепенно сокращается. Можно сказать, падает до абсолютного нуля. Потому что DOOM — это ДуМ, и надоел давно. Уровни были интересней, и без тлоок'а с высоким разрешением хорошо обиходились. Умели. Но все равно — за анимиро-



ван-ные вставки между этапами лично я готов терпеть даже сами уровни. Черт с



Системные требования: 486DX2-50 (лучше Pentium 50), в мбс 10 мб (лучше 16), HD (полный инсталлятор), 2-х скоростной винчестер (лучше 4-х скоростной Windows 3.11, Novell).

— Х.Мотолоз





# Небо в вертолетах

Компания 7th Level, выпускающая свою последнюю игру **HeliCOPS** (творение Paragon Visual



Systems и Technology EDUtainment Network Laboratory), не постеснялась назвать ее симулятором. Но стоило нам кинуть взгляд в корень (коротенько так) — и огул занял свое нестыдное законное место в разряде аркадных боевиков. Место, повторимся, вовсе не последнее — прочее, но веселее. Чего уж здесь стесняться — во всем есть длань, на все есть воля.

**В**овсе неяпонская игра получилась японской донельзя. Впрочем, это старая болезнь — как-никак Страна солнца восходящего. Так пусть себе восходит. Тем паче, что иероглифы и текстуры неспроста — действие происходит именно в стране этого самого светила. Так уж сюжет сложился.

В будущем (мне тоже надоело, но кому легко?) Токио был напрочь разрушен страшным землетрясением (дежурная маза

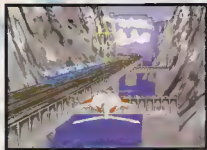


создателей игр'97). Отстроили Нью-Токио (не в Васюках, а в остатках Японии). Все бы ладно, но хаос, тяжелая текущая обстановка и всеобщее распушество привели к разгулу преступности. Эпизод сам по себе удручающий (яп-поиские национальные традиции не забывайте, якудзу, например), и гульба в данином конкретном случае вышла совсем не детской. Так, игра создаст стойкое впечатление, что в Нью-Токио бандюки преобладали тотально — их преимущество в живой силе и технике задушило полицию до состояния "дальше искуда".

Брифинг и игры сражаются напоявал фактами и цифирью, которым "позавидуют" даже нынешние российские ТВ-новости: торговцы наркотиками озверели — сотни трупов детшек ежесекундно, тонны всевозможных тематик, ходы и пушеры на всех перекрестках; "потайные" заводы на стадионах охраняются таиками и зенитно-ракетными комплексами; другие мафиози приспособили под свои мелкие проделки гору Фудзи, а для лучших коммунистичек приватизировали железную дорогу; есть еще третьи и четвертые, которые...

Жалкая полиция прячется, что твои тараканы. Армии не осталось. Завалены лишь какой-то спецназ на вертолетах — пять ребятишек и пять вертолетов. Плюс имеется кое-какая научно-техническая записка: чудеса завтрашней НТР зарисованы в гущу событий и на десять секунд

(после телепортации) сделают невидимым. Но уж потом никто не поможет, лишь случайные прохожие будут удивляться стрельбе и взрывам. Если не подвернется под горячую руку.



**Н**ачинается игра. Выбрали себе мальчишка или девчонку "на полетать", подходящего бандита — "на пострелять", вертолет по вкусу, вяля брифингу — и давай превращать в жизнь дозуг "Где HeliCOP — там порядок". В городе нет локальных конфликтов — мирные жители под руку не попадают, и уничтожать можно и нужно все, что взрывается.

И понеслась по экрану аркада самого что ни на есть автоматного-приветственного духа. Если при выборе вертолета минимальная "симуляционная" надежда еще оставалась, то после старта все иллюзии умерли, как и не жили. Мотоголи в МАИ не бывали, но точно знают, что вертолеты ТАК не летают. Ну ладно, динамике утюга в несовместимости можно стерпеть, и летательные аппараты, спокойны и практически безупречно врезавшиеся в дома и неспособные разбиться, — самое аркадное ОНО. Но что удивительно — если обычные аркадные летала позволяют вылетывать в воздухе такие трюки, что асам во сне не приснятся, то японский городской геликоптер летает, как подводная лодка "Топор", и не способен сотворить даже пошлой бочки. При усиленном



шевелении ручек джойстика можно посмотреть на землю под собой, но аппарат за секунду волшебным образом перейдет в строго горизонтальное положение. С чего это программеры ручки у летальщиков по самым коленик потламывали — я не понимаю, ибо веселее от полета заметно уменьшается.

Вернемся к аркадности. Если перед окном небоскреба на тридцать седьмом этаже болтается в воздухе ничем не закрепленная шестиступенчатая авиапушка, то это что значит? Это значит лишь то, что, пролетая мимо, можно ее

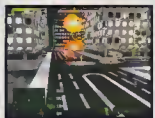






подобрать и это будет real-time upgrade. Только и асго. И странные конструкции, в неподходящих местах зависающие в небесах, не летящие тарелки, а просто патроны (или броня, или ракеты). Подобрал — и рад. Фонарики, если помните, полчаса крутить принято.

Такие вот у нас теперь дивизионы. Но первоепенное вркадное занятие все же не собирать, а пальцы и засаждать. Наслаждайтесь! Несмотря на теоретические отличия между самым маленьким и самым большим вертолетом, подвеска у них позволяет прикрутить стрельбу с бесконечным количеством патронов и четыре устройства с ограниченными боезапасом: от крутой душки до могучих ракет. Различия между вертолетами ограничат лишь начальный боекомплект. Возможно, я ошибаюсь, но только потому, что ленивые авторы нарисовали один копипаст на



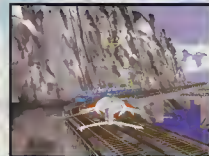
пять моделей. Бесело другое. Завота

создатели игры о тех, кто любит дупить по клавишам, безгранична — все оружие самонаводящееся. Надо только приметить цель и нажать на гашетку. Если используется пушка, а не ракеты, то цель надо держать в зоне видимости. Если пальцы ракетами, то в дело выступает алгоритм "выстрелил — забрал — помянул грешную душу". Все цели выносятся на раз, проблема лишь в том, что их много.

В общем, есть лишь один важный нюанс. Брифинги — рулет. Их смотреть и слушать надо. Цель миссии — вовсе не "уничтожить всех", а истребить или захватить конкретный объект и смотреть (что происходит помимо вашей воли, стоит лишь достигнуть поставленной цели). Искомые объекты хитро запрятаны, ни на каких раларах не обозначаются и никаких указующих перстов в небе не начертано, так что надо понимать, что ищем. Узнать это можно только из предупредивших нравозучений. Придется быть бдительным. Тем паче, что брифинги весьма красивы.

Но если следовать требованиям предыдущего параграфа, то игра становится легкой и беззаботной. И черт с ним, с компасом.

Мы летасем,



стреляем, душм радуется. Все управление отлично ложится на джойстик с rudder'ом — можно полностью расслабиться (с клавиатуры играть тяжело-вато).

После того как создатели удалили из игры все неаркадное, они решили заняться сдизайном и сделать нам красиво. Учитывая, что стрельба самонаводящимся оружием — дело скучное, потребовались лейзажи. Поскольку боевые вертолеты наших спецназовцев летают очень низко и имеют привычку зависать в метре от земли, накладывать на поверхность планеты текстуры, так украшающие настоящие авиасимуляторы, было совершенно бессмысленно. Было найдено применение асему остальному. Прежде всего, с самого начала создатели отказались от низких разрешений (отжидил-с). Игра работает в единственном разрешении — 640x480. Для ускорения можно попробовать уменьшить детализацию и убрать некоторые спецэффекты, но требования к компьютеру все равно будут достаточно жесткими. В конфигурации, называемой минимальной, количество кадров в секунду не будет удовлетворять казюлиных игроков.

И понятно, почему. Игра-то получилась красивая:



хорошо детализированные вертолеты противника; все боевые установки также являются полностью трехмерными, и их совсем не страшно рассматривать с близкого расстояния; поле боя обычно переполнено множеством объектов, разумеется, трехмерных. Учитывая, что ряд миссий происходит в закрытых помещениях, прикинув количество одновременно обстреливаемых объектов, графику можно даже назвать быстрой. А горные мыслы сделаны просто прекрасно.

В итоге Helicops дозволяется обзывать простой ("тупой"), но красивой аркадой, от которой не стоит ждать каких бы то ни было симуляционных полвгов и с которой надо просто смирился.

— Х.Мотолог

Системные требования:  
Pentium 100  
16 Мбайт RAM  
4-скоростной CD-ROM  
Windows 95  
звукная карта

Paragon Visual Systems  
Technology Entertainment Network Laboratory  
7th Level

88% ГРАФИКА  
75% ЗВУК  
60% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Helicops

72%



# Дровитый и вымашенный

## КЛАССИКА ЖАНРА ПРОДОЛЖАЕТ СТРЕЛЯТЬ И ПОДПРЫГИВАТЬ

Нет ничего приятней среди залежей поганных 3D-шутеров обнаружить две главные простенькие аркады, ограничиться шестью клавишами управления, носиться, веселиться, а потом стравить две игрушки в одной слайке. **Позвольте представить: Toxic Bunny и Crazy Drake!**

### Раз!

Чистый, как слеза комсомолки, жанр: аркада, неиспорченная стратегией, симуляцией, жестокостью, головоломностью или грубым шельмом. Не будем возить о ностальгии, просто напомним, что обе части "Червяка Джима", пришедшие на PC с Nintendo, были если не абсолютными хитами, то далеко не последними играми ушедшего года, а аудитория у различнейшего подобного жанра куда шире и глубже, чем у Quake или Broket Sword.

Игрушка, которой выпала честь быть казанной первой. — Стразу Drake от компании One Reality и Nintendo Software. Хотя и поставляется на CD, никаких клише не содержит. Все управление ограничивается шестью клавишами — наглядное сочетание, близкое к минимальному. Цифра шельм, бесспорно, слишком далека от ржора, усугубляющего неспелой Pizza Worm

до статьи превращая крылья в руки, что охладимо) напоминает колдун-того червя — зоологи-



Очевидно, что аркабельность во многом определяется соотношением между видимыми размерами персонажа и видимой, частью зоны боях действ. Конечно, это соотношение определяет не качество, но настрой. Для Стразу Drake этот параметр оставляет прилично лив с половинной на морщина занимает существующая часть экрана и обжиге приходится почти вслепую. Устройств игра таково, что постоянно приходится куда-нибудь запрыгивать, пелиться за канаты (пронмахи смертешам это "куд-то" (как, впрочем, и пропущам это "куд-то" (как, впрочем, и канаты не видно. Что, собственно, и делает игру насыщенной и оригинальной. Збавно, что есть множество мест, куда можно спалиться, вместо того чтобы пытаться заскочить и сжаться, но этих хитрых точек не видно (в них надо сбер-зяться боксом) — таким наваром образуются секреты (осведано, приятные). Игра бошая, и подробному описанию секретов можно посвятить десяток полос, набран-ных четким кетлом. — Рот и слезы! —



сия не задача становится скорее нолопо-ческой проблемой, нежели естественной-уной. Хорошо, что не философской.

### Два!

Второй персонаж, которого в обязан предоста-вить великому вниманию, также имеет вполне



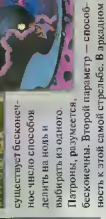
оптов и в бескровки. Игравший в Quake — убийца, игравший в EWI — политик. Ребята растут патриотами. Так доверим миссиям специалистом и лишь сравним: как? Выбор оружия в первой игре кула де-мографичней и свободней, чем во второй, поскольку



существов бесконеч-ное число способов дельти на под и выбрать из одного Патрона, разумется, бесконечны. Второй параметр — способ-ность к этой самой стрельбе. В аркадном



существов бесконеч-ное число способов дельти на под и выбрать из одного Патрона, разумется, бесконечны. Второй параметр — способ-ность к этой самой стрельбе. В аркадном



— МОЖЕТ ЛИ РАЗУМНЫЙ ЧЕЛОВЕК, УЧИТЫВАЯ ОПЫТ ПРОШЕДШИХ ВЕКОВ, ПИТАТЬ ХОТЬ МАЛЕЙШУЮ НАДЕЖДУ НА СВЕТОЕ БУДУЩЕЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА? — НЕГ. — ИЗ СОВЕРШЕНИЯ СОИНЕНИЙ БОКОНОМ, ТОМ XXXV











# ВИЗУАЛЬНАЯ АНАТОМИЯ

ОРИГИНАЛЬНЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ  
УЧЕБНИК ПО АНАТОМИИ ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ  
СЕМИ ЛЕТ И СТАРШЕ

PC CD-ROM  
WINDOWS 3.1  
WINDOWS 95

ДЕТИ,  
УЗНАЙТЕ,  
КАК ВЫ  
УСТРОЕНЫ!



Ваш ребенок сможет совершить увлекательнейшее путешествие по своему телу и посмотреть, как оно устроено и как работают его органы!

Работа с программой напоминает игру — новые знания будут усваиваться легко и надолго, благодаря современным технологиям мультимедиа. Трехмерная графика, анимация, звук, даже живое видео — все это есть в "Визуальной Анатомии"!

Иллюстрации, мультфильмы и поясняющие тексты созданы специально в расчете на детскую аудиторию.

А для большего удобства информация собрана в тематические разделы.

Адреса магазинов компании CompuLink, где вы сможете приобрести интерактивный учебник "Визуальная анатомия":

- Фирменный магазин CompuLink — Садовая (триумфальная), 12, тел.: 209-5403 и 209-5495, факс: 209-2975
- Компьютерный салон в "Доме книги" — Новый Арбат, 8, тел.: 913-6962 (63,64), факс: 290-3369
- Компьютерный салон в магазине "Библио-глобус" — Мясницкая, 6, тел.: 924-2673 и 928-2394, факс: 928-2394
- Компьютерный салон в ТД "Эдельвейс" — Щелковское шоссе, 5, стр.1, тел.: 961-3450 и 961-3451
- Фирменный магазин CompuLink: ул. Удальцова, 85, корпус 2, тел.: 564-8863
- Дилерский отдел. Москва, Удальцова, 85, тел./факс: 931-9269, факс: 931-4011

Вы можете посетить Web-сервер компании CompuLink по адресу:

[www.compulink.ru](http://www.compulink.ru)





## Blood (Shareware)

### Cheat-коды

Введите во время игры:  
**idaho** — все оружие и патроны  
**montana** — все оружие, патроны и все вещи  
**griswold** — полная броня



**edmark** — самоубийство  
**satchel** — все вещи  
**onerling** — невидимость  
**mario** — пропустить уровень  
**kevorkian** — самоубийство  
**mcgee** — уничтожение героя в огне  
**krueger** — устойчивость к огню  
**cousteau** — 200 единиц здоровья  
**voorhees** — неуязвимость  
**Lara Croft** — все оружие и боеприпасы (повторный набор кода отменяет его действие)  
**sterno** — временное затемнение  
**Fork Broussard** — отключает оружие, вещи и боеприпасы  
**Eva Galli** — проход сквозь стены  
**rate** — появление в верхнем правом углу экрана счетчика количества кадров в секунду  
**goonies** — полная карта  
**spilberg** — пропуск уровня

## Toxic Bunny

### Рецепты смесей



**2 Blue, 1 Yellow, 3 Purple** — вся карта  
**1 Red, 2 Blue, 1 Black, 2 Orange, 1 Purple** — единица здоровья  
**1 Red, 3 Blue, 2 Black, 3 Orange, 1 Purple** — все здоровье  
**2 Red, 3 Green, 1 Blue, 2 Yellow, 3 Black, 2 Orange, 1 Purple** — дополнительная жизнь  
**1 Red, 1 Green, 1 Yellow, 1**

**Black** — суперпрыжок (действует недолго)

**1 Red, 1 Blue, 1 Yellow, 1 Black, 3 Orange** — сечение (действует недолго)

**2 Black, 3 Purple** — ускорение (действует недолго)

**1 Red, 1 Blue, 1 Yellow, 1 Black** — Аура 1 (невидимая; действует недолго)

**2 Red, 2 Blue, 2 Yellow, 1 Black** — Аура 2 (аналогично)

**4 Blue, 1 Black, 1 Purple** — движение под водой (время действия ограничено)

**3 Blue, 1 Black, 2 Purple** — плавание (действует недолго)

**1 Green, 2 Blue, 2 Yellow** — гравитация (аналогично)

**4 Red, 2 Yellow, 1 Orange** — Mexican Chili 1 (увеличение дальности стрельбы во время бега; время действия ограничено)

**6 Red, 3 Yellow, 2 Orange** — Mexican Chili 2 (увеличение дальности стрельбы во время бега, время действия ограничено)

**3 Blue, 1 Purple** — дыхание под водой (время действия ограничено)

## HyperBlade

### Cheat-коды



Введите во время игры:  
**MDMKSB** — защита и усиленная атака  
**SHUIN** — доступ к секретным командам  
**GORILLA** — превращение игрока в гориллу  
**SPICYBRAINS** — переворачивание игрока вверх тормашками  
**POTATO** — уменьшение игрока в размерах

## Crazy Drake

### Cheat-коды

**ENTERSANDMAN** — бессмертие  
**NEUROTECH** — неограниченная жизнь  
**DRAKENUKEM** — дополнительное время



**PLUGANOPRAY** — бомбы в

неограниченном количестве

**RADIOHEAD** — окончание уровня

**ONREALITY** — вся жизнь

**COLIN** — плюс двадцать жизней

**ROCKETZRULES** — 5000 очков

**IDKFA** — уменьшение количества жизней, "ухудшение" здоровья

## Hunter Hunted

### Cheat-коды

Введите во время игры и нажимайте Enter:  
**COLE** — невидимость и все оружие  
**RAYL** — невидимость  
**INVINCIBLE** — невидимость  
**LUKASZUK** — все оружие  
**SNELLINGS** — максимум здоровья



### Cheat-коды, изменяющие цвет персонажа

**VINCENT** — серый  
**BLUE** — синий  
**SAGE** — зеленый  
**AVACADO** — светло-зеленый  
**OCHRE** — хрипчатый  
**HAHN** — коричневый

## ZPC

### Cheat-коды



**GOODMODE!** — бессмертие (ввод, необходимо удерживать Ctrl или Alt)

**OXYGEN** — увеличение жизни (удерживая Ctrl)

### Подсказка

Если, глядя под ноги, использовать cha punch (первое оружие), получится неплохой прыжок.

## XS

### Подсказка

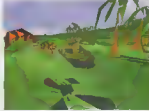


Вводя в качестве имени **PENSION** или **MEDICAL**, можно получить доступ к двум секретным уровням

## Scorched Planet

### Cheat-коды

**ALIAH** — неуязвимость  
**FATAL** — все оружие и патроны



### Коды уровней

Уровень	Код
Mission 1 stage 2	LAVA2
Mission 1 stage 3	LAVA3
Mission 2 stage 1	GATE1
Mission 2 stage 2	GATE2
Mission 2 stage 3	GATE3
Mission 3 stage 1	CROC1
Mission 3 stage 2	CROC2
Mission 3 stage 3	CROC3
Mission 4 stage 1	HEAT1
Mission 4 stage 2	HEAT2
Mission 4 stage 3	HEAT3



# Симуляторы

<The Need For Speed 2>

<Flying Corps>

<G-Name>

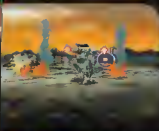
<Power F1>

80



**G-Name** "Восвоять на таком кукурузнике настолько же неудобно, насколько удобно его водить."

84



**G-Name**

"G-Name, конечно, не принадлежит к числу тех шедевров, от беглого знакомства с которыми геймер мгновенно теряет человеческий облик, но он, безусловно, хорош."

87



**Power F1**

"МногоРозы пришла к финишу первой и получила... трудно даже сказать, сколько очков. A Eidos interactive — стопка."

79



**The Need For Speed 2**

"А автомобиль! Душа рвется выскочить из брэнного тела при одном виде этих шарапов."





# Больше "Апачей", хороших и разных!

**КОЛИЧЕСТВО УЖЕ ВЫШЕДШИХ** симуляторов вертолета отечевой поддержки AH-64 Apache вряд ли поддастся точному подсчету. Их было, по крайней мере, не меньше пяти. Ближилось к завершению работа над очередным "Апачем" — от Domark/Eidos, о котором наш журнал уже



имел честь сообщить. Сейчас, с публикацией скриншотов и дополнительной информации, этот "Апач" стал уже вполне осязаемым.

Главную рекламу ему создаст, как и предполагалось, имя Брайана Уокера, бывшего военного вертолетчика, ветерана "Бури в

пустыне" и большого любителя всяких летал. В своей речи, посвященной продукту Team Apache, Уокер сначала кратко и со вкусом раскритиковал все существовавшие до этого симуляторы "Апача", надо думать, не исключая и джойнсовский, после чего заявил: "Апач" от Domark будет базироваться не на сведениях, которые прочие компании получают от Отдела по связям с общественностью Министерства обороны США, а на информации от профсоюзного (то есть самого Г-на Уокера).

Насколько можно судить, Team Apache по своей идеологии будет напоминать Apache Longbow, с той только разницей, что Eidos делает

очень сильный акцент на предполетную подготовку: тактику и виртуальные личности подчиненных и просто "союзей". Игрокский подвернется серьезным испытаниям не только как пилот, но и как лидер. При подготовке к каждому вылету ему

придется уделять основательное внимание учету индивидуальных особенностей каждого пилота.

Жесткое давление на подчиненных приведет к неминуемому падению морали и, как следствие, к провалу... Но и это еще не все. В жизни за каждым полетом стоят много людей, которые сами в воздух не поднимаются. И здесь



они также присутствуют. Сроки ремонта поврежденных машин также строго реалистичны. Ибо же вас угаси доводить техников до отчаяния массой работы, которую нужно сделать в максимально короткие сроки.

начнутся отказы техники в полете

Кроме того, вам представится возможность завести дружбу с офицером-обнабженцем. Правильное использование таких связей может в критический момент весьма сильно поднять моральные состояния подчиненных.

Как и положено, реалистичность полета можно будет гибко регулировать — от уровня аркады до уровня камикадзе. Уж об этом Уокер позаботится. Решение Domark ввести в игру учебные полеты над полигоном говорит только об одном: интуитивно зритель не освоит. Ну что ж, в конце концов, так и должно быть...



# "Илы" в "Интернете"

**И ЕЩЕ ОДНА ИГРУШКА ОТ** Domark/Eidos — **Confirmed Kill!** Предусмотренная специально для боев в "Интернете", она, судя по всему, победит все предыдущие игры, предназначенные для сетевых сражений.

Обычно подобные продукты пишутся по принципу: "Сеть — все, остальное — ничто". Геймер, ошавший от возможности сразиться с живыми людьми, напрочь игнорирует убогую графику, звук и облик оформления. В Confirmed Kill! все не так — достаточно взглянуть на скриншоты, чтобы в этом убедиться. Причем Eidos утверждает, что при такой графиче полет вовсе не будет похож на слайд-шоу:

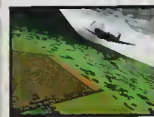
графические алгоритмы тщательно оптимизированы, и (ниче не подделывая) не обходится без участия библиотеки DirectX3.

Учеления Confirmed Kill! вовсе не напоминают диалоговую обычных интернетовских летал, в которых надо зное количество времени крутиться на автопилоте над полем боя, дабы дожидаться противника. Здесь все серьезно. Присутствует Briefing Room — это гораздо больше, чем просто CHAT. Briefing Room — часть программы со сложным графическим интерфейсом, позволяющая геймерам одной задержкой планировать миссию. Именно так все и обстоит, ибо Confirmed Kill! — это прохождение определенных

сценариев, и воздушные бои вовсе не являются в этой игре самоцелью. Сценарии разработаны исторически точно, но если даже такие вас не устроят, то ничего не мешает создать свои собственные. В число исторических сценариев войдет и "Операция "Цитадель" — сражение на Курской Дуге.

Все это выполняется на очень большом количестве возможных летал. В изначальном виде в Confirmed Kill! будут участвовать виртуальные "Фокке-Вульф" Fw-190, "Мессершмитт" Me-109, японские "Зеро", американские "Пайлайтнинг" и "Хэлпайт", английские "Спитфайр" и, что особенно приятно, наши родные "Ла-7" и "Ил-10" (истин,

посмотреть на скриншот — и правда, "Ил-10", причем это еще не полный перечень. Вскоре после выхода игрушки планируют дополнить самолетами "Фандерболт", "Эвенджер", "Кейп" и "Як-3" (этот список также не полон).

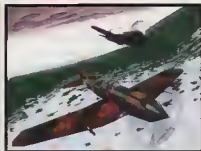


Наличие в перечне наших машин, с одной стороны, радует, а с другой — вызывает вполне законные опасения: вдруг их там изобразят полным бараклом? Ведь

Материалы  
рубрики  
подготовлены  
Андреем  
ЛАМТЮГОВЫМ  
и Александром  
ВЕРШИННЫМ.



этим басурманским детям не объяснишь, что "Як-3", с его скоростью и маневренностью, был



лучшим легким истребителем Второй мировой войны, а

семейство "Илов" просто не имело мировых аналогов.

Confirmed Kill также позволяет нескольким геймерам лететь в одном и том же самолете. В "In-10" можно, будучи пилотом, крошить немецкие танки, а можно, играя за стрелка-радиста, отбиваться от назревающих "Мессеров".

Максимальное количество играющих одновременно во многом будет зависеть от

качества связи. Confirmed Kill будет использовать сетевой протокол TSN, сортирующий приоритеты компьютеров на связь в зависимости от качества этой связи.

И, наконец, последняя проблема: когда все это великолепие станет предметом домашнего обихода?

На этот вопрос фирма Eidos реагирует весьма эмоционально: "Ну вот, еще один...". После чего начинает рассуждать о разных факторах, которые от нее не



зависит... короче, прямого ответа не дает. Но скриншоты уже есть, и это говорит о многом.

## Когда идем — дрожит кругом земля

### И МОЖНО БЫТЬ АБСОЛЮТНО

уверенным, что с выходом игры Steel Legions земля задрожит еще сильнее. И не только земля. Задрожит вся Вселенная!

Сюжет Steel Legions прост и неоднократно отработан в десятках подобных игрушек. Наше трижды приклятое будущее характеризуется полным отсутствием полезных



ископаемых на Земле — все начисто выскребли. Единственный выход — рубить уголек на других планетах и драться с жадными соседями (поскольку мы тоже жадные). Дальше все идет по

накатанной дорожке: войны эпохальных суперкорпораций, введшихся руками опытных наемников.

Наемники, как и было сказано, разбегаются на гигантских роботах, называемых "Голшафами". Одним словом, все узнаваемо.

Заказка у Steel Legions таков: в небольшой стычке кто-то, неизвестно кто, применил ядерное оружие. Причем применил настолько ловко, что из всех участников в живых осталось только один человек. Легко догадаться, что этот ошатишчик — вы. Таким образом, помимо вашей непосредственной задачи, характеризующейся формулой "работа-содержание-переворужение-работа", вами движет еще одна цель: найти и покарать злодею, пустившего в ход "ныски", кем бы он ни оказался.

Мы уже давно знаем, что хороший боевой робот — вещь, в

хозяйстве незаменимая. И те, кто создает симуляторы разных "Голшафов", тоже это знают. Поэтому роботов у нас — как собак нерезаных. Чем же Steel Legions отличается от всех прочих?



Скриншоты, конечно, красивые, но, по утверждению компании Eidos Interactive, дело даже не в них. Основным моментом, на который делает упор издатель, является "революционная" модель искусственного интеллекта. Этим самым интеллектом будет обладать каждое действующее лицо игры — начиная с генералов и кончая простыми

солдатами. Все они постоянно обмениваются информацией, принимают соответствующие решения и преворачивают их в жизнь. По словам сотрудников Eidos, AI построен на основе "технологий нейронных сетей" — согласитесь, звучит впечатляюще, даже если не знать, что это значит. Разработчики скромно утверждают, что в игре (по локальной сети) смогут принять участие до ста человек, причем не будет никакой возможности отличить живого игрока от компьютерного.

И еще одна особенность: количество миссий в Steel Legions бесконечно, каждая миссия (вместе с ландшафтом) создается случайным образом.

Короче, ситуация такая: нейронные сети — штука хорошая, скриншоты красивые... так что, как говорится, будем посмотреть...

## Корея. Сорок лет тому назад

### КОМПАНИИ EMPIRE INTERACTIVE

и Rowan Software уже доказали, что при написании авиасимуляторов ими движет стремление выбрать самый интересный исторический фон. Так было при создании Flying Corps, когда они поставили себе целью раскопать о пионерах военной авиации,

прославившихся в Первой мировой войне. Так будет и в следующей их игре, которая посвящена пионерам реактивной военной авиации.

А где прославились эти пионеры? Конечно же, в Корее.

Симулятор Mig Alley посвящен именно корейской

войне. Бой реактивных самолетов там были не просто самыми первыми, они к тому же были еще и самыми крупными за всю историю реактивной авиации. В жизни (а значит, и в игре) в них участвовало одновременно до 50 машин.

Нашему брату виртуальному

пилоту там найдется, из чего выбирать: по информации Empire Interactive, в игре присутствуют (разумеется, сверхточное скоординированные) истребители F-86 "Сейбр" и F-84 "Тандерджет", штурмовики F-80 "Шутинг стар" и P-51 "Мустанг" — правда, он поршневого, а не реактивный. Из



наших — "МиГ-15" и "МиГ-16bis". Плюс масса самолетов, на которых нельзя летать, но которыми можно любоваться издали или сбивать, — это и "Скайрейдер", и "Суперфортепресс", и "Яки".

Скриншоты к этой игре пока нет, но, надо полагать, E&RS по части графики не подкачают — за ними такого не водится. Ландшафт вокруг 38-й параллели, разумеется, абсолютно реалистичен и смоделирован на основе аэрофотосъемки и современных

спутниковых фотографий.

Для геймера (по сюжету — командира группы боевых самолетов ООН) завезука начинается весной 1951 года, как раз тогда, когда в Корее были переброшены отборные эскадрильи советских "МиГов". Авторы укажут, что с самого начала есть командир будет ощущать "постоянное давление". Общая задача кампании проста: разгромить коммунистов до того, как дураки-политики окончательно решат поделить страну надвое.

Дальше ситуация будет развиваться традиционным образом: провал задания — проигрыш сражения на земле — поражение в войне. Ведь китайцы и северокорейцы не сидят на месте, и тоже собираются объединить Корею, но уже немного по-своему. Впрочем, события на линии фронта будут зависеть не только от действий игроющего, но и соответствовать историческим реалиям.

Разумеется, в игре будет присутствовать режим multiplayer

Правда, он не даст возможности объединить усилия указанных пилотов, но вот двадцать человек по сети — пожайлуста.

Успех в Mig Alley может означать многое и помимо разгрома врага. Доступим, вы — лучший командир группы... Что бы вы сказали, если бы в честь такого дела вас навестила небезвестная мисс Монро? (Все помешания следует загостить до наступления второй четверти этого года, в которой предполагается выход игры.)

## Настоящий Privateer?

**НЕДАВНО ПОЯВИВШИЙСЯ** НА полках магазинов Privateer 2: The Darkening в определенной степени разочаровал фанов. Скучный сюжет и отвратительное видео не позволяют слишком долго держать "комплект" в CD-приводе. Что случилось? Ничего особенного, вот только главный програм-



мист, дизайнер и сценарист первого Privateer танярь работают на фирму IDM Productions, которая собирается выпустить свою версию прославленной игры. Клон получил название **Ares Rising** и будет представлять собой

коктейль из космического симулятора и "планировочной" стратегии, замешанный на добротном сюжете. Кроме того, впервые в рамках жанра станет доступна multiplayer-игра по сети и "Интернету".

Без сомнения, наиболее популярным персонажем компьютерных игр на сегодня является наемник, молодой, но талантливый. К тому же безработный. Авторы Ares Rising отказались от открытия Америки и взяли в разработку именно этот типаж. Проблемы с Галактикой, которые вам придется уладить, на этот раз состоят в следующем: планеты страдают от перенаселения. Неудивительно, что запасы земных ресурсов заканчиваются, а за оставшимися ведется ожесточенная борьба. Каким-то образом сценаристы умудрились привязать к

сюжету еще и древний артефакт неведомого происхождения, который обладает чудесными свойствами. Абсолютно непонятно, каким боком связаны проблема нехватки ресурсов и разрушительные инопланетные оружие, — но звучит здорово. В общем, все на охоту!

Сюжет игры обещает быть очень насыщенным, ведь он не лишен и включает в себя уйму возможностей поиграть (что очень важно). Как обычно, ваше продвижение к happy endy зависит не только от четкого выполнения миссий, но и от критических решений, которые вам приходится принимать, — чувствуется рука Origin. Как и в Privateer, авторы заставляют вас заниматься собственным экономическим положением, покупать и оснащать корабли, при необходимости нанимать

напарников. В лучших традициях вам придется общаться с обитателями космических станций и выполнять определен-



ные поручения, чтобы получить информацию о загаданном артефакте. Ведь он — ваша цель.

Multiplayer-режим будет поддерживать до 8 игроков по сети и предоставлять выбор между deathmatch и cooperative. Для совместной игры разработчики пригостили ряд специальных миссий.

Игра ожидается к концу 1997 года. SVGA-графика и 3D-звук прилагаются.

## Сумасшедший MechWarrior

**ВЫ КОГДА-НИБУДЬ СЛЫШАЛИ** о компании Gray Matter, разработчике проекта **The Condemned**? Видимо, нет. Несмотря на то что фирме уже 10 лет, The Condemned — ее первый игра на PC-рынке. Чем же занимались эти ребята раньше? Дело в том, что они усердно создавали видеосигры практически для всех воротил

данной сферы: Electronic Arts, Acclaim, Sega, Sony, Nintendo. Вполне вероятно, что вскоре имя компании будет узнавать и обладатели пиксов.

Представьте себе ядовитую смесь MechWarrior и Mad Max'a. К 2073 году нашей эры Земля должна окончательно свануться. Из-за перенаселения (плоты)

планеты большая часть земель перебрасана на окрестные астероиды, природные и искусственные. Войны закончились, и люди тешат себя, наблюдая за хором биты на специально отведенном для этих спортивных состязаний астероиде. Победившие, то есть оставшиеся в живых в дружеских схватках, становятся

крупными шайками — их уважают, им завидуют, их боятся. Игрок попадает на астероид случайно, по ошибке. Единственная возможность выбраться с него — выиграть "олимпиаду".

Местные защитные костюмы называются SCAR (Self-Contained Armed Response). Каждый игрок собирает их собствен-



норучно. Сперва подберем шасси: к вашим услугам колеса, подобия человеческих или лапчатых ног, гусеницы или воздушная подушка. На основании возводим приглянувшийся корпус, далее следует броня,

изюминкой — будь то снежные лавины, жаждущие похоронить немало соперников, или плюющиеся лавой вулканы. Ваше оружие способно изменять окружающую природу: разрушать строения, стоящие на вашем пути, рыть норы,



в которых вы сможете притаиться, организовывать взрывы на поверхности астероида — чтобы противники беззащитным образом засадили в получившемся месиве. Позднее, обладая более

мощным оружием, игрок сможет даже сравнить с землей целую горную гряду.

За визуальную часть проекта можете не беспокоиться. Приставки спасают своей графикой. К тому же программисты особо постарались над lighting-эффектами, не говоря уж о динамических тенях и отличных "водяных" эффектах. Плюс ваш SCAR сможет получать любые повреждения, что будет отражено внешне — от пулевых дыр до отщепленных конечностей.

Вы можете отправиться на

борьбу за правое дело как в одиночку, так и с парой-тройкой друзей. Специально для этих целей авторы готовят "Интернет"-сервер. В multiplayer-игре будет около 10 игроков — гораздо меньше, чем 50 "одиночек". Максимальные разрушения только приветствуются, но абсолютно необязательны. Задания предусматривают широкий спектр целей, включая вариант игры "захвати флаг" и задания типа "отруби электричество" (имеется в виду снятие с лица земли электростанций... Кому они нужны на астероиде?).

Да, и не забудьте улыбаться! Ведь ваше продвижение целиком зависит от того впечатления, которое вы произвели на судей и зрителей. Простое вышибание мозгов, пусть и электронных, скоро надоедает. Вам придется основательно напрячь фантазию, дабы разнобразить тактику уничтожения врагов. По сложившейся традиции, рыцари будущего сначала обмениваются

прямыми ругательствами, затем отстреливают конечности SCAR'ов, и лишь потом убивают друг друга. Отсутствующий от правил может основательно испортить настроение публики, а з-ачит, и свой рейтинг.

Несмотря на убедительные просьбы авторов игры не расценивать их творение с MechWarrior, такте параллель направляется сама собой. Ведь именно фанаты этой игры будут в первых рядах ожидающих The Condemned. Впрочем, издатели игры, некая фирма Microsoft, справедливо обращают внимание игроков на то, что этот проект будет обладать не только лучшей графикой, но и более активными боевыми действиями. А MS всегда права, не правда ли?

Игра ожидается этим летом.



## Сделай себе штурмовик!

**ФИРМА PARSOFT ИЗВЕСТНА** благодаря авиационным симуляторам. Среди ее работ числятся Helicats over Pacific, A-10 Attack и вышедший сравнительно недавно A-10 Cibal. Не успокоившись на достигнутом, создатели симуляторов устремили свои взоры на Вторую мировую — лакомый и обязательный этап для любой уважающей себя фирмы. Новый проект носит незамысловатое название **Dogfight**, которое никоим образом не относится к собачьей драке.

Как обычно, игроку предлагается выбор между союзниками и фашистами, а значит — и солидный парк истребителей и бомбардировщиков с обеих сторон (примерно

12-15 самолетов). Не констатируя на карьеру отдельно взятую летчика, Parsoft позволяет игрокам отдавать приказы другим летунам и даже "меняться" кабинками в полете.

Dogfight специально рассчитывается на среднего игрока. Вам не придется ломать голову над той или иной кнопкой и рычагом, а также читать двухтомное описание к игре. Вы сможете самостоятельно планировать миссии, но при желании компьютер обойдется без вас. Управление самолетом значительно упрощено, несмотря на то что такой подход идет вразрез с последней модой под названием "как в жизни". Разумеется, опытные пилоты всегда смогут задействовать множество опций, которые

обещают значительно осложнить их жизнь.

Как и подобает солидной игре, Dogfight будет подкармливать все основные 3D-акселераторы. Можно обойтись и без них, но на угловатости графики прораба не жаловаться!

От Еше-Дрого-Рядового-Симулятора игру будет отличать одна любопытная авторская задумка. Идея заключается в возможности проектирования собственных самолетов.

Причем абсолютно "с нуля". Dogfight будет лишь проверять, способен ли зароплан Вашего Имени оторваться от земли. Если таковое возможно — заносим самолет в базу данных. Пусть им

пользуются ваши друзья! Таким образом, вы сможете спроектировать собственный мир и летать на самолетах своей конструкции. Интересно, сумеете ли вы параллельно что-нибудь вроде P-51D Mustang?..

Несмотря на то что игра будет готова лишь к осени, возможность оказаться на месте Лавочкина или Ильюшина заставит многих пилотов мечтать о Dogfight уже сейчас.





# Третья осада Земли

**СЕЙЧАС УЖЕ МАЛО КТО** помнит, что именно фирма Dynatix, а вовсе не Activision впервые представила на PC ставший отдельным поджанром MechWarrior. Заказчик игры компания FASA по каким-то малоизвестным причинам предоставила разработку второй части игры Activision'у и в



некоторой степени ее ошиблась Dynatix, которая заслуженно желала остаться на рынке, сменила вывеску: теперь игра стала называться EarthSiege. За это время, пока Activision успешно эксплуатировала один и тот же продукт, Dynatix успела выпустить пару не очень популярных частей серии ES. И вот, когда FASA лично занялась подготовкой MW 3, Dynatix решила взять инициативу в свои руки. Достигнуть господства на рынке компания намеревается с помощью **EarthSiege 3: Future Wars**

И в самом деле, у очень опытных программистов Dynatix есть все шансы обойти FASA, которая впервые создает игру для PC. Во-первых, разработчики ES решили полностью обновить графический engine, вернее — заменить его на новый. Все объекты в игре гарантированно трехмерны. Акцент делается на использование 3D-акселераторов, которые позволяют достичь предельной детализации не только моделей роботов, но и самого ландшафта. В игре используется douglas-zакраска и исключительный набор lighting-эффектов, а также невиданные доселе взрывы.

Мало? Добавим сюда технологию motion capture для "оживления" роботов, тщательно проработанную физическую модель, трехмерный стереозвук, а также (о Боже!) поддержку Windows NT и нескольких процессоров. Таким вчужестьным списком уже можно хвастаться! Авторы признаются, что, увлекшись техническими новинками, не забыли о скорости игры на самом обычном компьютере. Конечно, графика будет не такой четкой и гладкой, как на машине с парой P200 и 3D-видеокарты, но

игрок будет гарантированно доволен. Это утверждение. Что касается сюжета, то ему уделяется нетрадиционно большое внимание. Для написания нового Dynatix специально нанял David'a Bischoff'a, "виновника" серии Star Trek: The Next Generation и многих фантастических новелл. Положение дел в третьей части EarthSiege гораздо сложнее — противостояние людей и Cyberd'ов нарушено появлением третьей силы, пиратов, именующих себя повстанцами. Разумеется, от выбора воюющей стороны меняется не только окраска роботов. Встан на сторону Федерации людей или команды Cyberd'ов, вы получите в распоряжение всю огневую мощь, которой они обладают. Роль "повстанцев" не менее интересна — ведь это чаемники, добывающие деньги собственными трудами. Более того, только данная сторона способна объединять технологию "больших дядей" воедино. Кто знает, быть может, таким образом можно получить супероружие? Неважно, какую сторону вы выберете — в побоем случае перед вами (в среднем) 30-35 чрезвычайно

опасных миссий. Сюжет гибок и динамичен, а общее количество заданий до конца повествования варьируется в зависимости от стараний и удалчивости игрока. Самое интересное: игра практически бесконечна. Посмотрев заключительное видео, заснувший игрок может снова сесть в родной Негс и продолжить борьбу с чеприятелем.

Говоря о роботах, нельзя не сказать, как сильно отличается технический парк EarthSiege 3 от того, что было во всех предыдущих играх этого жанра. Впервые игрок сможет покататься не только на двуногих стальных чудовищах, но также освоиться в тяжелом танке, бронетранспортере на воздушной подушке, истребителе, колесном вездеходе и даже артиллерийской установке! Заметьте, что все параметры любой машины могут быть изменены по вашему усмотрению. До последнего пулемета!

Обилие средств передвижения неминуемо порождает потребность в различных типах местности. Разумеется, авторы заготовили немало ландшафтов, но главным сюрпризом станет возможность вести боевые действия в замкнутом пространстве — в ангаре, под землей. Представьте себе, что ваш разведчик случайно забредает на секретную подземную базу противника. Вы подбьрите идентификационный ключ, тихо спускаетесь вниз и устраиваете врагу ад еще на этом свете...

Поверьте, приведенная выше ситуация не является выдуманной. А отправить врагов к праотцам

поможет новое оружие, которого в игре предостаточно. Приведем лишь два примера: Magneto-Fusion Assault! Gun выплевывает клубок плазмы, который мягко обволакивает противника. Далее следует небольшой взрыв — и... от несчастного остается лишь кучка лепла. Захватить уже ничего нельзя, но сколько удовольствия! Quantum Gun был разработан на основе инопланетных артефактов, найденных на одной из планет. Пушка испускает заряд необычной материи, которая путешествует к противнику через соседнее параллельное пространство. Силловые защитные поля и броня абсолютно бесполезны, ведь импульс появляется уже за ними, нанося положенный хаос внутри неприятельского робота.



Для пушей геймерской радости программисты Dynatix'a готовят не только multiplayer-режим, но и генератор случайных миссий. На данный момент рассматривается вариант включения в комплект даже редактора заданий. Точная дата выхода игры еще не определена. Известно одно: нынешний год станет годом ES3!



В





# Скоростная нужда

Разработчики и производители автомобилей уже давно обманывают нас, простых смертных. Это не утверждение, а факт. Бесчисленное количество умельцев умирает в цехах автомобильных концернов. Их почти никто не видел: о возможности сесть в такой суперкар даже и речи не было. После того как разработчики вернули на прототипы нольные модели, они уничтожаются. Есть и другая категория спортивных автомобилей. Назовем их "Небаш-кошелек". McLaren F1, к примеру, собирается вручную из дорогих материалов — цена соответствующая. Впрочем, каждая умирает последней. Electronic Arts уже сделала потрясающий подарок всем любителям быстрой езды. Речь идет о NFS. Применительно, что именитая компания все-таки решила попросить о "добавке" в правительственную сторону. Да, *The Need For Speed 2* будет!

Информации, которую не найдешь ни в одном журнале: опыт (его портвейном не запьешь), личные влечения и ощущения. Счастливые авторы игры поспешили использовать все это в разработке NFS 2.

А теперь — смертельный удар в игроманское сердце. Подборка машин в новой игре вскружит голову самому уравновешенному человеку: McLaren F1, Lotus GT1, Esprit V8, Ford GT90, Ford Indigo, Jaguar XJ220, один из концепт-каров от Italdesign, Calà и итальянская же Isdera. Выбор неслучаен: все эти автомобили либо прототипы, либо модели, выпускаемые в очень ограниченных количествах. В отличие от предыдущей части симулятора, в NFS 2 не будет серийных машин. Задесь есть своя логика, ведь толпу поклонников игры пополняют и настоящие владельцы более не "котирующихся" Porsche, Corvette и прочих. Приготовьтесь сесть за руль авто, мощность скорости которого далеко за 250 км/ч.

К экзотическим машинам будут прилагаться не менее экзотические трассы. Авторы явно не стараются сохранить верность науке географии, поэтому и в Европе, и в Гималаях игрок обнаружит совершенно необычные места. Все возмущения и возгласы негодования со стороны любителей реализма упремо игнорируются. Волшебники из EA объясняют "аркадность" игры очень просто: важно, чтобы игрок смог почувствовать себя беззащитным за рулем такой дорогой машины. Будьте плохим! Нарушайте правила дорожного движения, превышайте лимиты на скорость езды — это весело! В реальной жизни такие трюки опасны не только для вашего здоровья, но и для кошелька. Но вам хочется разбить этот Макларен? Почему бы и нет?

Поступившая в редакцию версия NFS 2 оказалась "бетой", очень далекой от завершения. Впрочем, маршруты всех трасс уже готовы и, поверьте, они незабываемы! Ужкие улочки

старых европейских городов, спелые повороты в горах на все 180°, грунтовые дороги (грешки, скоростные трассы, оббитые надолго опасными автобусами с надписью "Дети", — все это вновь как для опытных игроков, так и для тех, кто впервые сел за игру).

А автомобили? Душа рвется вон из брэнного тела при одном виде этих шедевров. Усилим вопи прототипа: нежелательное разمهживание вы замечаете, что модели болидов уже полностью готовы. Автоматические коробки передач — для слабаков! Выбираем ручную, включаем вид сбоку (!), переключаем ручку из нейтралы на первую. Ведущие колеса с прокрутом и тучей пыли все-таки устремляем автомобиль вперед. Двигатель настолько мощный, что при смене первой пары-тройки передач колеса снова прокручиваются, оставляя темный след на асфальте... Как симулятор игра неограничена уже сейчас. Автомобиль приседает на задние ресоры при резком старте и передние при резком торможении. При переключении на следующую передачу вы инстинктивно жмаетесь в кресло — атмосфера располагает. Не вливайтесь в поворот? Тормозите двигателем: помогаем вам не вылететь на лужу, где, как всегда, мирно пасутся буренки. Словом, впечатлений хватит на много журнальных полос...

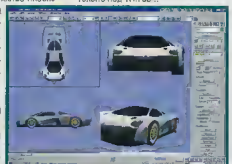
Надо отдать должное кудесникам из Pioneer — они умеют делить потрескавшуюся гравийку. Во второй части NFS допустимое количество плоскостей увеличилось на 50%, а frame rate по-прежнему на уровне. Основательно оптимизовано и без того превосходный engine, разработчики смогли увеличить количество видов (камер) до В-10 (есть даже камера, закрепляемая во время тестов на измерительном "пятаке колеса").

Мультиплеер-режим не претерпел значительных изменений. В худшую сторону. Зато теперь можно играть с 11 друзьями по сети, а также вдвоем на одном компьютере (!). Также рассматривается возможность играть по "Интернету". К сожалению, авторам придется поторопливаться с решением многих вопросов, так как выход игры запланирован на середину нынешней весны. (Примечание: а спонсор тевет...)

Мультиплеер-режим не претерпел значительных изменений. В худшую сторону. Зато теперь можно играть с 11 друзьями по сети, а также вдвоем на одном компьютере (!). Также рассматривается возможность играть по "Интернету". К сожалению, авторам придется поторопливаться с решением многих вопросов, так как выход игры запланирован на середину нынешней весны. (Примечание: а спонсор тевет...)

Александр ВЕРШИНИН

P.S. Напоследок — традиционная бонка дегтя. Игра делается исключительно под Win95...



О главе проекта стоит человек: ставший "выпенюком" таких игр, как NHL Hockey, The Need For Speed, а также некогда популярного симулятора Pilot Drive. На этот раз его команда, Pioneer Production, решила отказаться от покровительства легендарного автомобильного журнала Road & Track. Но не надо расстраиваться, ведь создатели игры все еще вели реалии порождают спроектированными болидами, представленных в NFS. Оказалось, что погуглить по фабрикам Ferrari, мастерским Lamborghini и McLaren не менее интересно, чем копаться в пыльных архивах Road & Track. Инженеры и испытатели суперавтомобили смогут предоставить немало такой



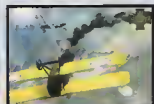


# Ностальгия по будущему

Что ни говори, а работа у создателей авиасимуляторов тяжелая. Изобразить очередной сверхзвуковой истребитель — это сколько же всего надо сделать! Причем просто сделать красиво — это еще полбеды. Самолет напичкан невероятным количеством всяких хитрых мелочей, которые также должны быть включены в игру. В противном случае кто-нибудь обязательно спросит: "А где здесь управление радарным лучом в режиме подсветки воздушной цели?" — и будет прав. А ведь на все радарные лучи никаких сил не хватит. Что же делать?

Компания Empire Interactive нашла изумительно простой и изящный выход из положения (мало того, еще и реализовала этот выход настолько же изящно). Все, что пришлось для этого сделать — выбрать такую эпоху, в которой самолет еще не представлял собой чудовищной смеси различных систем оружия и электроники. Такая эпоха, конечно же, была. К тому же она характеризовалась еще одним весьма важным моментом: с самолетов тогда еще не кидали напалмом и ядерными бомбами, и авиация представляла собой что-то вроде рыцарского войска. Имя этой эпохе — Первая мировая война. Об этом-то и повествует новая игра Empire Interactive под названием **Flying Corps** (неофициально, но не менее справедливое название — **Dawn Patrol II**).

шая часть. Рекомендации по ведению воздушного боя также весьма своеобразны: в основном они представляют собой советы настоящих асов. После каждого такого ЦУ



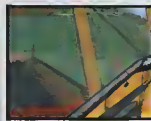
следует ссылка на первоисточник с обязательным указанием количества побед этого самого первоисточника.

Игра организована весьма традиционно — режим Scramble (известный в других играх как Single Mission), Campaign и Multiplayer (о последнем — чуть позже). Интересно, что здесь Scramble не является полноценной частью игры, как это обычно бывает, а выполняет роль обучающего раздела. Основной режим — это Campaign.

без упоминания разных громких имен, среди которых подобно монументу, возвышается Манфред фон Рихтхофен, прозванный "Красным бароном" за раскраску своего "Фоккера-триплана". За 26 лет жизни Рихтхофен успел сбить (только официально) 80 вражеских самолетов. В кампаниях под названием "Летающий шарик" ситуация весьма интересна: вы выступаете в роли брата Рихтхофена — Лотара, также летчика-истребителя. Манфред улетает по каким-то своим делам и оставляет на вас эскадрилью Jasta 11. К моменту его возвращения Лотар должен превратить личный счет брата... В другой кампании под названием "Весеннее наступление" надо пройти путь от пилота-новичка до командира английской эскадрильи.

Предполагаемая подготовка реализована с той степенью серьезности и аккуратности,

а, в такой игре отсутствует необходимость моделирования массы вещей, которые имеются на более современных самолетах. В результате те, что остались, были симметрированы на уровне, весьма и весьма превышающем средний. Это относится и к



графике, и к звуку, и к модели полета.

Тяжесть коробки с игрушкой вызывает некое странное ощущение, которое хочется назвать предчувствием непонятно чего — хорошего или плохого. Эта самая тяжесть объясняется

наличием совершенно потрясающей вещи — толстого репринтного издания "Practical Flying" — учебника авиаторов, вышедшего в 1918 году и содержащего всю без исключения информацию, которая могла потребоваться для вождения и обслуживания самолета в те времена. Изучать этот томик довольно интересно, несмотря на то что многие описанные в нем вещи (как, например, последовательность движений при раскрутке винта) никогда не понадобятся геймеру для совершенствования своего летного мастерства.

Помимо этой книжки присутствует и обычный мануал. Собственно управление самолетом в нем посвящена довольно неболь-



Во Flying Corps присутствуют всего четыре кампании — немецкая, американская и две английских. Тут, конечно, не обходится







которую могут достигнуть разра-  
ботчики, избавлен-  
ные от необходи-

мости воссоздавать все тонкости процесса снаряжения суперсовременного истребителя, штурмовика или вертолета. Здесь основной смысл простой и вполне жизненный: чем выше сложность, тем больше хлопот. Получив, наконец, под свое начало эскадрилью, вы приобретете вместе с ней массу дополнительных обязанностей.

Впрочем, первая из них не особо обременительна — вам дается право по вашему собственному усмотрению раскрашивать веретеным вам машины. Вариантов масса, но единственный смысл —

раскрасить их так, чтобы не путать в бою своих и чужих. Вторая обязанность куда серьезней. Это — подбор людей. Каждый летчик эскадрильи обладает собственной индивидуальностью, которая выражается в уровне его опыта и моральном состоянии. Пилот с низким уровнем морали летает плохо, это научно доказано. Анализируя все эти данные, можно перебрывать людей из звена в звено или просто выводить в резерв.

Третья часть уже непосредственно относится к подготовке вылета. Необходимо правильно выбрать боевой порядок каждого звена и эскадрильи в целом. Надо сказать, что о боевых порядках в танках говорится весьма скупо, так что для меня остались загадкой относительные преимущества и недостатки построений "косой клин", "ромб" и "ластух". Единственная мысль, которую можно почерпнуть в уже упомянутом руководстве, такая: чем дальше от командира, тем лучше должны быть пилоты.

В непосредственной близости от лидера должны следовать самые бесхарактерные, неопытные или иллии духом.

Приним все это очень даже принципиально. В бою вы отка-

жетесь не только за собственную жизнь, но и за жизнь каждого из подчиненных. Если вы будете биты, то это еще победа, ибо любую миссию можно проходить неограниченное количество раз. Но вот за высокий уровень потерь могут в два счета снять с эскадрильи, что точно так же означает конец игры. Да еще и добавят какую-нибудь ядовитую формулировку типа: "Чтобы не позорил славную фамилию Рихтгофенов".

Полет выглядит очень неплохо. Единственную претензию можно высказать по поводу приборной доски. То, что ее нужно разглядывать по-прежнему, — это ладно, все равно так сейчас везд. Но вот сами приборы несколько трудноразличимы. Это можно исправить,

включив небольшую панель сверху экрана, на которую выводится вся информация о полете. (Кстати, эта панель также становится плохо различимой, если установить разрешение выше, чем 640x480: буквы и цифры резко уменьшаются в размерах.)

Следует заметить, что само вождение самолета (хотя бы и на нереалистичном уровне) сложности из себя не представляет. Особенно это заметно при посадке — самом тяжелом этапе всех авиасимуляторов (в некоторых из них посадка куда сложнее боя). Исключительно низкая посадочная скорость вышей "этжерки" в сочетании со способностью садиться на любую ровную поверхность делают процесс приземления весьма несложным. Но даже и от него можно легко и без

последствий отказаться при помощи Alt-X. Разумеется,

Empire Interactive постаралась вложить в модель полета материю-фанерной машины столько нюансов, сколько было возможно. Например, для обеспечения горизонтального полета необходимо все время чуть отдавать ручку управления от себя. (Я сначала подумал, что плохо откалибровал джойстик, но потом прочел в описании, что у всех самолетов той эпохи были утяжеленные хвосты.) Другой пример — тирескопический эффект от вращающегося двигателя. Дело в том, что на многих машинах винт был относительно неподвижен, а крутился... весь мотор (это не шутка). В результате при резком вираже вправо нос машины может довольно сильно швырнуть вниз. И так далее.

Как можно догадаться, инерциальные (равно как и спутниковые) навигационные системы в 1917-18 годах отсутствовали ретельно во всех своих проявлениях. Однако Empire Interactive сочла возможным снабдить симулятор традиционной картой, по которой ползает маленький самолетик. Правда, в описании говорится, что пользоваться этой картой, а также ускорять время — уже cheap. Фирма советует делать так, как поступали тогда настоящие летчики: для начала как следует полетать над местностью, чтобы запомнить основные ориентиры. В процессе навигации можно разложить на коленях листочную, разумеется, топографически точную карту — десяток таких карт припасается ко всему прочему







Системные требования: Pentium 90 (лучше 133), 16 Мбайт RAM, 5-мегабитный CD-ROM, MS-DOS/Windows 95, мышь (лучше простенький двойстик)

содержимому коробки. Воевать на таком кукурузнике настолько же неудобно, насколько удобно его водить. Дистанция эффективного пулеметного огня (на реалистичном уровне) — сто метров. Сразу начинаешь испытывать ностальгию по ракетам "воздух-воздух". Еще хуже — слабенький мотор, который даже на самом полном газу почти не дает возможности вновь набрать высоту, потерянную в ходе боя.



(Здесь уже возникает ностальгия по сверхмощным реактивным двигателям с форсажными камерами.)

Потеряв высоту, можно только с бесцельной тоской слезить за вражескими самолетами, кружащими высоко над головой.

Ограничения по обзорности также не вполне ралуют. Во Flying Corps присутствуют ставший уже традиционным в боевых авиасимуляторах "универсальный поворот головы" — вид из кабины на вражеский самолет, где бы он ни находился, что позволяет

с легкостью за ним следить. Но, во-первых, при этом непонятно, куда, вообще говоря, летишь сам, во-вторых, наблюдать серьезно мешает лишнее крыло над головой (летать-то на биплане, а иногда и на триплане), в-третьих, очень тяжело разглядеть зеленый самолет на зеленом фоне, наконец, в-четвертых, глядя на группу самолетов, трудно понять, на какой именно смотришь своим виртуальным глазом (когда они начинают разлетаться в стороны, поровнявшись не за тем).

И что совсем уж плохо — в Первую мировую практически у всех воюющих сторон отсутствовали нормальные парашюты. У вас, по крайней мере, парашюта нет. В редких случаях можно посадить погибший самолет, но чаще очередь противника просто сносит хвост или кусок крыла, после чего машина напрочь теряет управление и врывается в землю — вместе с пилотом. Надо заметить, что противник обычно гибнет точно таким же образом (обломки красиво разлетаются в стороны, а изувеченный вражий самолет начинает как-то очень натурально кувыркаться) — с той разницей, что его смерть доставляет куда больше удовольствия.

И вообще, надо сказать, что бой "Фоксеров" и "Сопвичей" — совсем не то же самое, что "Мигов" и "Файтинг Фалконов". Звучит банально, правда?



Но, представьте, каково мне было узнать, что примерно девяносто процентов босого опыта, нажитого потом и кровью (виртуальной) в других симуляторах, во Flying Corps абсолютно не котируются. Уж слишком разные условия. Можно, например, попасть в самолетную засаду (не слышали про тактику?). Атакуешь одиночный самолет врага, а сверху на тебя внезапно обрушивается еще десяток, коварно воспользовавшись твоей невозможностью быстро набрать высоту и необычным отсутствием дальнего радиолокационного обнаружения. Причем этот десяток можно даже не заметить — соответствующая справка в мануал утверждает, что всемогущий процент повреждений летчиков даже не подозревали об опасности (вероятно, по какой-то причине их самолеты не были оснащены системой предупреждения об атаке с задней полусферы). Кроме того, необычайно малые дистанции боя приводят к очень высокому числу столкновений в воздухе — количество самолетов, погибших таким образом, едва ли не превышало количество просто сбитых. Есть и приятная особенность — можно почти полностью игнорировать огонь наземной ПВО, ибо зенитная артиллерия стреляет неточно, а до массового применения самонаводящихся ракет еще далеко. Существует и масса других различий.

Flying Corps — идеальная вещь для режима

multiplayer, но он реализован здесь весьма своеобразно. Режим начинается с установок связи... но вовсе не с тем человеком, который болгарски называется "друзири", а с сервером Empire Interactive, с которого надо скачать соответствующий update. Вот после его установки режим multiplayer будет. Но только под Win95. Вообще, возможности разных игр, проявляющиеся под Win95 и исчезающие под DOS, — весьма благодатная тема для теплой беседы, не правда ли?..

Вот что представляет из себя Flying Corps. Да, конечно, нам всем привычный с радаром и ракетам, откуда и эта ностальгия по будущему... Вещь сделана исключительно добротно, и если вы не играли в нее, то вряд ли можете считать себя настоящим знатоком авиасимуляторов.

И опыт же, хорошо и приятно прикоснуться к эпохе, в которой самолеты... Впрочем, я повторяюсь.

— Андрей Ламтизов

R.S. Игрушка очень много дает, но и требует немало...



★ Rowan Software

★ Empire Interactive

90% ГРАФИКА

95% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

**Flying Corps**

90%





Мультимедийное  
издательство  
**АКЕЛЛА**  
предлагает вашему вниманию



## Энциклопедия вооружений. Танки, корабли, самолеты

(интерактивная энциклопедия)

В статьях, фото- и видеоматериалах, собранных авторами на этом диске, представлена интереснейшая информация о характеристиках, истории создания и применения основных видов военной техники, состоявшей на вооружении армий мира с 50-х годов прошлого дня, а также сведения о ведущих фирмах-конструкторах вооружений. В энциклопедию входит интерактивный текст, который позволит проверить ваши знания.

## Боевые искусства Востока

(интерактивная энциклопедия)

Наиболее известные и популярные виды восточных единоборств. Большое количество фото- и видеофрагментов, в том числе уникальных. История и современность, факты и легенды. В первой части энциклопедии подробно рассказывается о Каратэ-до, Кэн-дзюцу, Кэн-до, Айки-до, Дзю-до и Дзю-дзюцу. Интерактивный справочник содержит текстовую и фото-информацию о значении сотен различных терминов.

## Динозавры и прочие доисторические ящеры

(интерактивная энциклопедия)

Сотни красочных иллюстраций и реконструкций динозавров, морских и летающих ящеров. Увлекательные рассказы об экспедициях за "драконами"; тайна озера Лох-Несс, монстр Шапелейна, охотники за Чиликве. Причины вымирания динозавров, мнения исследователей. Об этом и многом

другом вы можете узнать из нашей энциклопедии.

К вашим услугам удобная справочная система, не позволяющая запутаться в паутине веков и терминов.

## «Энциклопедия вооружений» Стрелковое оружие

Энциклопедия содержит великолепно оформленный, обширный материал, собранный авторами статей-преподавателями Военной академии им. М.В.Фрунзе, и отражающий историю развития стрелкового оружия от фитильных ружей до новейших разработок; используемые принципы автоматизации, характеристики, интересные сведения о конструкторах (Маузер, Бердан, Калашников и др.). Вся информация изложена в популярной форме. Энциклопедия содержит свыше 500 статей, а также фотографии и видеосюжеты. Дата выхода — апрель 1997 г. Необходимо также отметить, что это первое в России отражение данной темы в мультимедийной форме.

### Познай себя

Психологические тесты на вечные темы

Тайны 800 н.п.р.

Пираты: от средних веков до нашего времени

Домашние животные: ч. 1 Собаки

Аппаратные средства персонального компьютера

Справочник абитуриента

По этому купону вы  
можете получить скидку

Ассортимент из более чем

двухсот наименований **CD-ROM и Video-CD**

в нашем магазине по адресу:

Москва, 2-я Фрунзенская ул., д. 10, кор. 1.

Тел./факс: (095) 242-0323

Новости и бесплатная доставка  
на сервере: [www.akella.com](http://www.akella.com)

Новое  
оружие  
апрель 1997

Апрель 97

10%



# Робот — не роскошь...

"ТАК ВО ВСЕМ МИРЕ  
ИЗДАЧА ЗАВЕДЕНА:  
ВЗЯЛ В БОЮ КОНЯГУ  
ИЗ-ПОД СУПЛОСТАТА  
— И КРАСУЙСЯ."

В. СУВОРОВ, "ПОСЛЕДНЯЯ  
РЕСПУБЛИКА"



## Эстафета продолжается!

Когда начинаешь думать о таких вещах, то поневоле мучаешься одним вопросом. Кому и когда шаркнуло о голову, что гигантские шагающие машины станут основным оружием для наземных операций в войнах будущего?!

Боюсь, что это уже не установить. Но идея оказалась на редкость плодотворной. И боевые роботы самых разных мастей триумфально, с грохотом и лязгом зашагали из мультфильма в мультфильм, из кинофильма в кинофильм, из книги в книгу. И... это было, сами понимаете, неизбежно... с CD-ROM'а на CD-ROM.

До недавнего времени лидером в производстве

шагающих монстров была, без сомнения, компания Activision, красиво и изящно "экранизовавшая" в своей игре MechWarrior 2 книжную серию BattleTech. К слову сказать, книжки этой серии можно рекомендовать каждому: они представляют

собой совершенно уникальные произведения, герои которых возвели идеализм в ранг смысла существования. Но поток боевых роботов был настолько мощным, что никак не уместился в рамки одной лишь фирмы, хотя бы и такой, как Activision. Тогда в гонок шагающих вооружений вступили Sierra с игрушкой EarthSiege 2. Все равно мало! Тут уже подключился Interplay со своей Shattered Steel. А потом — снова Activision. Но и этого было мало.

И вот тогда-то на поле боя вышла славная компания 7th Level с игрой G-Nome. О ней и речь.

Все ее предшественники вкупе с их создателями были помянуты отнюдь не случайно. Видимо, разработчики G-Nome исповедуют принцип "Роботостроители всех стран, объединяйтесь!". В противном случае трудно объяснить, почему в игре, помимо собственной раскладки клавиш управления, присутствуют и три чужие — из вышеуказанных продуктов.

Отметив сей факт, мы можем перейти непосредственно к рассмотрению G-Nome'а.

## Что такое G-Nome?

Нет, вовсе не какой-нибудь особенно крутой робот (как можно подумать). Начать объяснять, что такое G-Nome, лучше всего издалеки.

Действие игры происходит на одной из планет звездной системы Файгос, известной также, как бета Гидры. Случилось так, что эта система предстала собой некий ключевой пункт, позволяющий контролировать кавалье не всю Вселенную. Вполне естественно, что там склестнулись интересы сразу трех цивилизаций: Созвездия (в которое входит и Земля), Даркенов и Скорпиов (нало полагать, не тех "Скорпиов", что написали Wind of Chances). Помимо них, по планете шатаются банда неприкаянных наемников, с которыми также надо считаться.

Между людьми и Скорпиами установлен хоть и среднеюшко-паршивенький, но мир. Заключен ряд договоров по контролю за вооружениями, причем ни одна сторона не доверяет другой... одним словом, ситуация известная.

Как выяснилось, люди не

доверяли Скорпиам совершенно справедливо: по данным от глубоко законспирированных источников, Скорпи в одной из своих совершенно секретных лабораторий начали разработку нового оружия — генетически спроектированного супербойца. Этот-то проект и получил название G-Nome. За основу был взят генетический код человека, результат же вышел в монстра неприятного вида. Описывать его смысла нет, можно только отметить, что, видимо, в нашем безумном мире роботомания и динозавромания идут рука об руку.

Таким образом, героям игры предстоит решить довольно тонкую задачу: надо уничтожить самого G-Nome'а, его создателей, лабораторию, в которой его сочиняли... и при этом не поставить под угрозу процесс мирного сосуществования рас и не скомпрометировать источники информации.

И как же это все проделать? Ну конечно же, с помощью двадцатитонных стальных грохот, до упора затруженных лазером, пушками и ракетами. Как же еще?





На это славное дело бросают троих человек: вас, вашего старого приятеля-танкиста и милую девушку, специалиста по медицине и генетике (происходящее — по ее части).

Уничтожение G-Nome'а — это финальная, двадцать первая миссия. До нее вам предложат заниматься вещами, имеющими мало общего с генетическим оружием, ибо Даркенов и наемников тоже кто-то должен отстреливать, дабы не путались под ногами.

### Штыки принимать!

Прежде чем перейти к описанию боевых действий, надо упомянуть о двух довольно оригинальных моментах, которые присутствуют в игре.

Первый из них — это возможность воевать в пешем строю. Причем это не какой-то заранее выбранный режим, а совершенно нормальный тактический прием — при необходимости покидать своего скакуна, выполнять какие-либо действия и вновь подниматься в седло. Классический пример — миссия с развалиным мостом: нужно подехать к нему, заблестать в бункер управления, вывести мост, выехать обратно в робота, пересечь реку... дальше следует дальба, останавливающая на описании которой нет необходимости.

Из этого логически вытекает и третья возможность: перемещение не на роботе и не на бронетранспортере, а

внутри бронетранспортера, благо в G-Nome'е такие присутствуют. БТР (более всего похожий, кстати, на милые моему сердцу нормальные тяжелые танки с гусеницами и пушкой) бодро катит по планете, пехтура же сидит внутри, смотрит на мир через телекамеру и, дабы не мучили мрачные предчувствия, слушает до идиотизма веселую музыку.

Другой момент — наличие электронного прибора IFF (Identification Friend or Foe), говоря русским языком — системы опознавания "своей-чужой". В других играшках это опознавание делалось либо визуально, либо просто было ясно с самого начала. Здесь же присутствует электронный код, который надо посылать в ответ на соответствующий запрос. Причем существует вполне реальная возможность запутать кода противника, что бывает небесполезно, если этот самый противник имеет подавляющее превосходство и драться с ним не очень хочется.

В тактике пехотинца ключевое место занимает применение так называемой "газовой шоковой винтовки" GASHR. Это оружие обладает одним поразительным свойством: будучи примененным правильно, оно может вышибить противника с рабочего места. Причем с любого.

Достаточно попасть из этого чудесного агрегата в самого страшного робота, как водителя выпадает вон из кабины. На земле же (ошибки тактики правильного подходе к делу) его ждет бесславленная смерть. А робот достается вам. Далее — см. эпиграф. Неплохо

также вышвырнуть стрелка из мощной стационарной башни, забраться туда самому и устроить врагам небольшой фейерверк.

Кстати, стандартное оружие пехотинца — лазерная винтовка — также обладает неплохой убийной силой. Супостат, ставший безлошадным благодаря вашим усилиям, со злости начинает стрелять по вашему роботу из того, что еще есть под рукой, — и вполне может довершить дело, начатое им в седле.

Покончив с тактикой пехоты, самое время перейти к тактике кавалерии.

### Кони беспредела

Надо отдать должное дизайнерам 7th Level: разных моделей роботов они придумали много. Это относится не только к тактико-техническим характеристикам коня, но и просто к внешнему виду. Роботы в G-Nome'е бывают не только традиционно двуногие, представляющие собой некую пародию на танкозавра, но и четырех-, шести- и даже восьминогие. Всех этих устройств особо не когда разглагольствовать в бою, но в базе данных их движения

выглядят на редкость пластично, что действительно придает им сходство с животными или наскоками. "Паук" переставляет конечности настолько же сложно и, pardon, омерзительно, как и его живой прототип.



Одна из таких зверюг (а может, и не одна) будет вверена вам. Что же дальше?

Сейчас, видимо, придется сказать несколько неприятных слов обо всем этом деле. Они касаются в основном применения оружия.

Полный список всех встречающихся видов вооружения с красивыми вращающимися трехмерными изображениями присутствует в уже упомянутой базе данных. Но... помимо этих картинок там нет почти ничего. Название, предназначение — и только. Ни эффективного радиуса действия, ни убийной силы. А сведения, согласитесь, немаловажные. Другая нехорошая деталь — система прицеливания. Компьютер может отслеживать цель, сообщая информацию о ее повреждениях и состоянии энергетического щита, но сведения о дальности дает только тогда, когда противник находится в прицельном поле.

Впрочем, это мелочь. Хуже другое. Можно точно совместить перекрестие с неподвижной целью,

**Системные требования**  
Pentium 90,  
16 Мбайт RAM,  
4-кратной CD-ROM,  
20 Мбайт на HD,  
SVGA,  
Windows 95/ DirectX 3,  
звуковая карта  
миди (лучше  
двойной)







нажать на спуск — и промахнуться. Причем все честно. Пушки и лазеры стоят по бортам лодово широко кабины, а пришел, естественно, в центре. При стрельбе по малоразмерной цели (например, по человеку) траектории снарядов или импульсов могут пройти по обим сторонам, не залес противника, хотя он идеально вписался в перекрестье.

Но ведь робота-то малоразмерной целью не назовешь?

В том-то и дело, что назовешь.

В G-Name робот (обозначен его пресловутые ноги) состоит из большого числа всевозможных частей и соединений, и уничтожение самой медкой деталки ведет к катастрофе: не на чем стоять. Естественно, что, душ, сосредоточить огонь на чем-то одном и небольшим. А как его сосредоточить, если двумя стволами сразу не прицелишься? Вот и получается, что в полную силу оружие работает только по строениям. Кстати, незаметно, чтобы у противника возникли аналогичные проблемы: он-то куда прицелился, туда и попадает.

Еще один нюанс: нигде больше не наблюдается столь четкого функционального разделения бронбойного и противотанкового оружия. Ракеты наводятся на цели не хуже, чем на танки, но пулеметная очередь, как и в другой, намного эффективнее.

И последний оружейный штрих. Когда бесприцельно комкаются, то подымают характерное кланье механизма. Отсюда вывод: электроника совершенно не следит за наличием боскомплект, и, следовательно, все хозяйство по технологическому уровню не сильно отличается от пулемета системы «Максим».

### А что там по части пейзажа?

В G-Name все вопросы о пейзаже относятся к одному из любимых детищ Microsoft — DirectX3. Со своей задачей он справляет-



ся. Нельзя сказать, что графика убивает наповал, но сделана она на уровне: пейзаж вполне трехмерный, и на него наложены приличные текстуры. Единственное замечание — облака не очень хорошо сочетаются с абсолютно безоблачной и выжженной землей. Все объекты — роботы, люди, деревья, строения — изображены весьма неплохо. Столь же качественно реализованы вспышки, взрывы и дым. Все это соответствующим образом раскачивается в такт шагам — причем (как мне показало) особенно сильно, когда велешь Darken Sentry HAWC, который на ходу действительно шатается, как пьяный.

Достоинства звука в основном относятся к сопровождению движения. Для робота это зыбание моторов и тяжелое бужанье, также изменяющееся от модели к модели, а для пехотинца — бисение горного сердца и астматическое дыхание.

### Так что же такое G-Name?

Как выяснилось, это далеко не только генетический урод, созданный в нарушение всех договоров... Это еще и весьма неплохая игра — где-то на стыке симулятора и action, G-Name, конечно, не принадлежит к числу тех шедевров, от беглого знакомства с которыми геймер мгновенно теряет человеческий облик, но он, безусловно, хорош.

Было бы существенным промахом не упомянуть о его сетевых возможностях, ибо разнообразие предоставляемых им тактических приемов делает игру уникально интересной при организации массовых забегов в разных режимах.

Другими словами, вещь вполне стоит потраченного на нее времени. Не про каждую игрушку такое скажешь.

— Андрей Ламтизов



★ 7th Level

85% ГРАФИКА

80% ЗВУК

70% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

G-Name





# Пришедшие вторыми

Трудно даже приблизительно прикинуть, сколько "Формул-1" вышло с того момента, как компьютер стал уместяться на не очень большом рабочем столе и получил возможность работать в графическом режиме. В отличие от такого же колоссального семейства "лётал" все эти "Формулы" были поразительно однообразны (впрочем, это понятно). Все это сонмище сливается в один образ: визг сверхмощного мотора, бешено мчащаяся на тебя трасса, соперники, лезущие под колеса, и серия экзотических названий — Сильверстоун, Монако, Буэнос-Айрес. Нужно очень постараться, чтобы разом обесценить это море игрушек.

Но тем не менее фирме MicroProse в прошлом году это удалось. Да еще как удалось! После этого для всех игрописателей, берущихся за данную тему, задача многократно усложнилась: надо было победить победителя. В случае Power F1 это не получилось...

Часто ли в тонках бывают ситуации, когда проигрываешь еще до того, как выйдешь на старт? Наверное, не очень. А вот в жизни вообще — сплошь и рядом. Сам по себе неплохой точный симулятор Power F1 от всем известной издательской компании Eidos Interactive и программистов из Teque London проиграл свою гонку именно таким образом.

Чтобы проше всего объяснить положение с Power F1, приведу реально состоявшийся диалог: "Привет, что новенького?" — "Да вот, обзавелся Power F1". — "А что это?" — "Очередная "Формула-1". — "А-а-а... Второй мейкпро-зовский "Гран-при" все равно лучше".

Человек, вынесший столь категоричное суждение, никогда не видел нового издания Eidos Interactive, но был абсолютно уверен, что даже и глядеть не надо. Причем характерно, что при всей своей самонадеянности он оказался абсолютно прав. Второй "Гран-при" действительно лучше. Он лучше всего — всего, что было создано до него, и, как выясняется, кое-чего из того, что было создано после.

Основная проблема, с которой столкнулся и еще столкнется новый симулятор Formula 1, о котором мы говорим, такая: в этой гонке за второе место очков не дают! А победитель получает все. И что самое обидное — специалисты



Eidos, по большому счету, ни в чем не виноваты. Просто у Краммонда (черт бы его побрал) получилось раньше и лучше.

Писать о Power F1 тяжело. Просто потому, что... не совсем понятно — что тут еще можно сказать? Что такое "Формула-1", знают все, ибо это, наряду с проблемами эскадрильи пенсий и падения курса рубля, составляет одну из самых важных частей российского менталитета. Давать "тактические советы по прохождению" будет, как говорил один большой экспериментатор, архаично — это как раз такая игра, в которой каждый разбирается лучше всех остальных, и потому советчиков, не особо беспокоящих о соблюдении правил приличия, просто

посылают к чертовой матери. Да и какие тут могут быть советы?

Чтобы оценить Power F1, придется сравнивать не с лучшей вещью жанра (как обычно принято делать), а с той самой массой, от которой она все-таки отличается, причем в лучшую сторону.

Вероятно, нужно начать с самого главного: Power F1, как и Grand Prix 2, является официальным продуктом чемпионата "Формулы" и лицензирована FIA. Вам точно также придется справляться на трассе с реально существующими особенностями (самые опасные противники, как и следовало ожидать, Хилл и Шумахер). Сами трассы также абсолютно реальны. Таким образом, игра весьма серьезная. Впрочем, вышеперечисленными особенностями уже никого не удивишь.

Хотя, как и было уже не раз сказано, Power F1 и уступает "Гран-при-2" почти во всем, она все же является симулятором, причем неплохим симулятором. Ярче всего об этом свидетельствуют действия в режиме, который у нас принято называть "консо-

ля". Конечно, здесь нет такого безумного разнообразия подгоняемых узлов, как в... ну, вы поняли. Но и то, что есть, мгновенно выводит игру за рамки примитивной гоналки. Тут и регулировка обоих антикляв, и рулевого управления, и подвески, и коробки переаа, — одним словом, удовольствия хватает. Приятно также то, что все это можно делать прямо на трассе, в режиме тренировки. Поме- ной конфигурацию и сразу



посмотрел — лучше стало или хуже. Единственное неудобство: не лентонстрируется схема трассы — а ведь немаловажная, когда речь заходит о подгонке коробки переаа из расчета скорости/ускорения.

Графика вполне достойная эпохи. Машины соответствующим образом затекстурированы — видимо, также в полном соответствии с действительностью. Окружающий пейзаж весьма и весьма неплох — дома, трибуны, трасса увешана рекламными щитами (если после нескольких часов игры прикрывать глаза, то под воспламенными лками







**Системные требования:**  
Pentium 90+  
16 Мбайт RAM,  
SVGA,  
4-скоростной  
CD-ROM,  
мышь (рекомендуем  
двухкнопочную)

неизбежно начинает прыгать огромная снежно-желтая надпись "Good \* Year" — как в прямом, так и в зеркальном отображении). Места резких разгонов и торможений безоглядно утапливаются по черным следам на асфальте. Неплохо сделан и дальний план — лес, горы, городские строения — одним словом, то, что стоит далеко от трассы и должно сливаться с небосводом. При этом нужно заметить, что на сотом "mile" едешь практически не тормозя — за исключением, пожалуй, гонок в Монако, где в непосредственной близости от трассы стоит масса зданий, трехмерные модели которых надо быстро обесчелючивать.

Звуковые эффекты своятся в основном к различным нюансам в завывании двигателя. Они также сврабывают

неплохо. Например, сразу чувствуешь, как меняется звук, когда гонимся по туннелю.

В графическом оформлении собственно гонки можно найти, пожалуй, только один минус: неудобно организованы экран. Сразу понимаешь, почему на истребителях вся основная индикация вынесена на лобовое стекло — нет времени переводить взгляд. Конечно, мы — за реализм, а болдз — не истребитель, так что индикаторы должны находиться там, где они находятся. Но дополнительная (и жизненно важная) информация, такая, как предупреждения о поворотах, выдается как можно дальше от центра экрана, то есть от той точки, а которую переводит взглядом пилот. Данные о поворотах особенно важны еще и потому что, сидя на рабочем месте, не сразу разберешься, КАКОЙ поворот перед тобой находится. Выдешь, что дорога обрывается, но не понимаешь, в какую сторону крутить руль. А пока разберешься, будет уже поздно. (Не знаю, как там в жизни; к стелу своему должен признаться, что ни разу не участвовал в гонках "Формулы-1") Хотя, наивное, это не так принципиально, поскольку, намотав по трассе в режиме тренировки десяток-другой кругов, повороты все равно заучиваешь наизусть.

Режимы вполне стандартные: Free Practice, Qualification и Race. Квалификационный

ездз только один — шесть кругов. Количество кругов в гонке, как водится, можно выбирать. Гонка может быть естественной, а может быть и частью чемпионата, что тоже знакомо.

В Power F1 присутствуют несколько различных уровней сложности. Надо сказать, что уровень Easy оставляет смешанные впечатления, ибо здесь Eidos вполне сознательно нивелирует игру до яркды. Играть на Easy действительно куда легче... но исчезают самые интересные вещи (вроде уже упомянутой "конюшни") — workshop и влияние погодных условий (в нормальной ситуации учитываются: температура, ветер, атмосферное давление и, разумеется, наличие губительной влаги на асфальте). Нелестность workshop особенно раздражает, когда противники начинают "делать" тебя на прямой, — чувствуешь, что если бы свои тебз за полного дурака не держали и доустили к матчасти до начала гонки или хотя бы квалификации, то максимальная скорость болды была бы куда выше.

Уровень Medium может оказаться слишком суровым для новичка, что иррационально также не прибавляет: дикое заносы, машина начинает плохо держаться на трассе, что биться — в общем, понятно.

моменты в творении MicroProse?

Есть! Это Split Screen — старый, как мир, но по-прежнему захватывающий режим игры, при котором экран и раскладка клавиатуры делится на двоих. Сейчас, когда большое распространение получили модемы и локальные сети, этот простейший способ организовать игру на пару был почти забыт. И, как выяснилось, наприсно. Человеческое обоняние такого рода, в отличие от разных Deathmatch и Head to Head, является... более живым, что ли. Тут объяснять бесполезно, надо попробовать самому.

Но при всем том, конечно, не были забыты и традиционные multiplayer-режимы — сеть, модем, нуль-модем.

И, напоследок, случай из жизни. Гонка. Лидером двое — я и Шумахер. Я трипел к финишу первым и получил десять очков. Шумахер — вторым, и получил, соответственно, шесть.

MicroProse пришла к финишу первой и получила... трудно даже сказать, сколько очков. А Eidos Interactive — второй. Опять-таки, неясно, сколько очков она получила, но точно меньше.

Остается гадать вот о чем: если бы не было MicroProse, то была бы первой Eidos?..

— Андрей Ламтзов

**\* Teque London**  
**\* Eidos Interactive**

85%  
75%  
70%

**Power F1**

ИНТЕРЕСНОСТЬ

**85%**



**В**озникает вопрос: неужели в этой игре абсолютно нет моментов, которые хоть а чем-то пресохновили бы аналогичные





# Квесты

<The City of Lost Children>

<Versailles 1685>

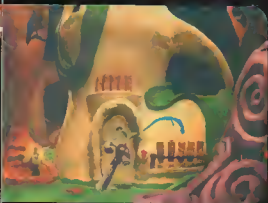
<Discworld II>

<Sacred Ground>

<The Neverhood>

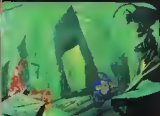
<Leisure Suit Larry: Love for Sail!>

104



**The Neverhood** "...игрушка The Neverhood сделана совершенно в той же, столь милой нам "вороньей" технике, и как сделана!"

100



**Discworld II**

"...играть в Discworld 2 — сплошное удовольствие... если бы не текст и общий конфликт литературной основы с темной игрой."

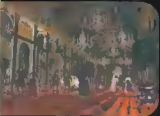
96



**The City of Lost Children**

"Действительно воспитательная 3D-реальность The City of Lost Children, к великому сожалению, никак не хочет вступать во взаимодействие с героиней."

98



**Versailles 1685**

"...да, мир Людовика XIV предстает перед нами во всем своем величии и великолепии: король просыпается, король одевается, король на приеме, король на празднике..."





# Забегаловка на перекрестке времен

ВЕЧНЫЙ КАЙФ ПО ИМЕНИ **CALLAHAN'S CROSTIME SALOON**

**М**не крупно повезло. Первым квестом, который попался на моем жизненно-игровом пути (между прочим, вполне самостоятельно прошла его до конца, чем до сих пор горжусь), оказался потрясающая игрушка под названием *Superhero League of Hoboken* от компании Legend Entertainment (тогда это имя мне равным сием никого не говорило). Забавные похождения легкомысленных мутантов, весело спасающих человечество послепандемной эпохи от злобных происков доктора Энтропии, потрясли меня до глубины души, и я навсегда прониклась глубоким доверием к этому замечательному жанру.

Судите сами: это сейчас мы изрядно попривыкли ко всяким там техническим изыскам, нестандартным сюжетам и психологическим вывертам длинной в "Войну и мир". Тогда, в 1994-м, и 3D в авантюрах только появлялось, и видео впервые мелькнуло, и Роберту Уильямсу еще никто всерьез не обвинял в том, что она женщина — о будущей "Фантазматории" только начинали поговаривать, как о чем-то смутном, невероятном... Квесты медленно выползали из текстового интерфейса, с трудом заминаясь и нутужно генерируя сомнительный психологизм.

Теперь это все слегка поднадоело (скажем прямо — местами даже назад просят), а тогда отсутствие всяких новомодных излишеств околбало геймера в лучших чувствах и ставило под

сомнение само право игры на существование.

И вот в этой-то экстремальной ситуации, когда шедевром считался абсолютно бесспорный *Lost Eden* — потому что он был красивый, 3D-вечный и местами классно анимированный (не буду врать, меня он тогда тоже потряс), — я две полных недели, как одержимая, резалась в игру не то что без видео — **ВООБЩЕ** без всякой анимации (размахивающиеся псевдоплотями враги-мутанты не в счет — тут анимация носила характер вполне условный, скорее даже литературный), с морем слепого экранного текста (причем местами я, можно сказать, не вылезала из словаря, стараясь понять, о чем вообще идет речь), без особого звука, с героями, которые присутствуют на экране исключительно в виде поясных портретов в рамочке и перемещаются по карте только всей гоп-компанией, причем в виде жирной красной точки — и ничего больше! Ничего! Любкой локтейшей — неподвижная картинка в треть экрана и комментарии снизу строка с инвентарем... *Bowl Ho* — Господи, как это было интересно! Более того, это интересно и сейчас — а найдя чистота старше пяти, который будет резаться в *Lost Eden* сегодня!

**В**от какие штуки умеет делать Legend — сочиняет устаревшие во всех отношениях игрушки с бесконечной говорливой (да и не говорливой даже — ПИАСАТЬНЕЙ! Чем не текстовый интерфейс?), в которые самозабвенно гамают владельцы навороченных "пентиумов",

утомленные долби-звуком эстеты и... всякие там обозреватели, которым выдают по пять коробок с самой потрясающей свежатиной в неделю.

Так что *Hoboken* меня потряс, в некоторой степени определил

и скакнул порядков на десять выше.

**С**кромный пивбар где-то на Понт-Айленде, такой маленький, уютный и странный. Сначала



характер моей будущей деятельности (те самые пять с половиной коробок в неделю)... и остался светлым воспоминанием. Иногда я даже, вздыхая, говорила себе, что уже ни одна игра (и сам "Хобокен", наверное) не сможет доставить мне такого удовольствия. Не то чтобы удивить, не то чтобы обрадовать — нет, просто не сможет дать такого спокойного, радостного вживания в совершенно новый игровой мир, с полным к нему доверием и полной готовностью его принять. Тем более, что не так уж мне на самом деле и повезло — большие игры Legend мне дорогу не перебежали.

И тут... и тут... и тут... и тут Legend Entertainment взяла да и выпустила на рынок демо-версию своей новой игры под названием **Callahan's Crosstime Saloon** — всего-то полтора несчастных уровня (а будет их немерено!) — и я внезапно оказалась в Хобокене, так же хохоча, ломая голову и листая все имеющиеся в доме словари. И сам мой Хобокен — веселый, циничный, бестолковый и солнечный мир Legend — остался тем же, хотя технически



мы со всеми познакомились, узнаем, кто здесь мутант, кто пришелец, кто вампир, а кто уже завязал, что тут из Полиции времени и зашел пропустить стаканчик в собственное рабочее (работачее?) время... Потом и на себя посмотрим — на нового героя — мужественного, спокойного и слегка непутогого (как всегда).

На этот раз им будет капитан Лиги Супергероев, даже не заявлявший рыцаря, а человек вполне нежной профессии — фолк-певец по имени Джейк, слегка старомодный угрюмый малый, безнадёжно влюбленный в свою спутницу и помщицу, престестную офицершу из Полиции времени. Увы, она оказывает благосклонность только тем, кто выигрывает в регулярно проходящих в Callahan's Crosstime Saloon состязаниях по поеданию блинов. А тут свои чемпионы!





Немного приклякнем, посмотримся, и... в путь! В игре будет шесть больших приключений, и всякий раз история будет начинаться из заведений печального пришельца по имени Майк Каллахэн, наперевью времени и миров.

Здесь мы узнаем о страшных замыслах инопланетных воротил грязного бизнеса, здесь мы начнем кампанию по прекращению античеловеческих экспериментов врачей-убийц, здесь нам придется выручать друзей-собутыльников...

Отсюда мы пойдем спасать леса Амазонки от озверевшей карандашной фирмы, решая попутно свои личные проблемы, рассматривая все вокруг с самых неожиданных точек зрения и обводя всех-всех встречных вокруг пальца (для их же пользы! Они ведь тоже Человечество!) — и малую часть этой миссии вы уже можете выполнить, ибо именно эту возможность и предлагает демо-версия!

Полтора урона — немного, но и за это время мы с Джейком и его подружкой успели довести до тихого помешательства непробиваемую секретаршу карандашного магната, подорвать на предприятии трудовую дисциплину, смастерить фальшивый паспорт, обманом проникнуть в самолет, выкинуть оттуда пилота (он,



кстати, утисился, и все висел на двери, так что пришлось треснуть его по пальцам разводным ключом), попробовать гадость под названием "претель" (целый доллар, черт возьми! целый доллар!), разобратся в нью-йоркских нравах, послушаться самых сомнительных комментаторов... Каллахэн — он и есть Каллахэн, а квест от Legend —

он и есть квест от Legend.

Да еще совсем новый! Нет, Legend не отказалась ни от своего псевдотекстового интерфейса, ни от трепа, ни от шуточек длиной в пару страниц. Зато какие там теперь панорамы! Какой Нью-Йорк!

Теперь вы можете запросто поворачиваться вокруг своей оси на 360 градусов, внимательно разглядывая все, что всплывает в поле зрения, и болтает со всеми в радиусе трех метров. Какой город стал шумный, реальный, какая в игре отличная музыка!

Герой ныне — нечто среднее между застывшим видео, ожившей фотографией и книжной иллюстрацией, но не бойтесь — они такие же живые, как и тогда, когда все не двигались! Даже еще лучше! Посмотрите на тулопо тинейджера, самозабвенно жующего свой бублик-тум с видом одновременно презрительным и потерянным, — наверняка вы его где-то видели! А шопперша с коляской! А туристка в белых шортах!

Только не расслабляйтесь — подумайте, все кажется знакомым и понятным! Одно дело лениво фланировать, а другое — заставить весь этот бестолковый, узнаваемый и непредсказуемый мир работать на себя! В "Хобокене" тоже все казалось простым!

На самом деле на Земле осталось полтора человека.

Такая вот малюсенькая "бейка" от новой



игрушки — полтора урона вечного кайфа. Как будто и не играла я в эти квесты целый год в качестве основного занятия, и будто потом не делилась (с удивляющей регулярностью) мыслями по поводу с вами, любезные читатели!

**Т**ак что со мной случилось подлинное чудо: вернулась первая любовь во всем ее асарском великолепии, со всеми восторгами, разномыслиями и вечным вопросом — почему? Ведь чем больше эмоций, тем более сомнительным становится выбор объекта, и ситуация начинает требовать сугубого анализа, которому эмоции, само собой, мешают. Ну и так далее.

Слава Богу, в деле сугубого анализа я за это время изрядно поднаторела, так что попробуем разобраться...

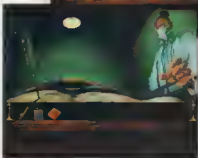
Что такое, по идее, компьютерная игра, вернее — квест, то есть игра с литературной основой (между прочим, "Каллахэн" создан по мотивам новелл Спайлера Робинсона, известного американского фантаста)? Кино это, кино, друзья мои, на пересечении с "виртуальной реальностью", в крайнем случае — мультик, и дело здесь вовсе не в пресловутом видео, и не в анимации. Дело в методах выражения и методах восприятия — прежде всего на эмоциональном уровне.

Какими бы "книжными" ни был сюжет, какими бы "текстовыми" ни был интерфейс — компьютерная игра по определению "интерактивна" (хотя на самом деле никто не знает, что же это слово в конце концов значит), и, соответственно, требует определенной скорости и определенной интенсивности эмоциональной реакции, а именно — кинематографической.

Кино тем от книги и отличается, что нерядя одновременно зная о сюжете и его обдумывать. Во-первых, времени нет — кадры листают отнюдь не пальцем, как страницы, они сами бегут. Во-вторых, благодаря обилию выразительных средств, происходящее на экране настолько занимает мозги и прочие органы чувств, что собственно мыслительный процесс отходит на задний план и остается "на потом", на

"немного погодя" — каким бы заудумным и "интеллектуальным" ни был фильм.

И игрушки, даже "умные", где думать надо приходится не только над谜题ми, — тоже все такие... Кроме игрушек Legend. Эти совсем иные. Здесь другой коэффициент участия и другие методы восприятия. Это не кино, это —



книжка. Динамичная, живая, умная Оттого и экранного текста много, и при этом он не на минуту не кажется скучным, оттого он и "листается", а не прокручивается, оттого и герои остаются практически неподвижны, а переход от сцены к сцене происходит как смена иллюстраций. Есть герой на экране — есть герой, ушел — целк, и та же картинка, но без него.

Короче, не "смотришь", а читаешь — обо всем можно подумать, задержаться на минутку, "домыслить" нарисованный персонаж по-своему (зот уж чего кино ну никак не позволяет!)... Вникать в шутки с проворством жирафа, смаковать диалоги... Пустяк и а ущерб "интерактивности" (не такой уж и знаительный ущерб, впрочем)...

Скорей бы апрель, скорей бы вышел этот Callahan's Crosstime Saloon целиком! Кто как, а я здорово соскучилась по книжкам — задолбала меня эта интерактивность, где моя "Анна Каренина"?

Наталья ДУБРОВСКАЯ



# США: астероиды, населенные клоунами

Материалы рубрики подготовлены Ольгой Цыкаловой.

**ПОЛКУ КВЕСТПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ** все прибывает и прибывает: еще один новичок на игровом рынке — компания Syllum Entertainment со своим первым детищем **Curly's Adventure**. Кстати, Syllum поведало. Она не борется в одиночку, а уютно припряталась под крылышком Epic MegaGames, весьма славной и солидной издательской группы. Вместе с тем, очень любознательно криво новой компании: Syllum Entertainment собирается делать квесты и только квесты, причем исключительно мультяшные, и

первый из них, рассказывающий о приключениях Curly, должен выйти в свет в самое ближайшее время.

Сумасшедший психиатр с трудно выговариваемой "немецкой" фамилией построил для своих пациентов клинику, где лечит больных с помощью...

"гидропонического прожаривателя мозгов" — штуки, материализующей фантазии "подопытных кроликов". Эскулап распределяет пациентов по этажам больницы в зависимости от крутизны их бреда: чем выше этаж, тем навороченнее фантазия бедняги. Но вот в клинику попадает создание настолько оторвавшееся, что доктор решает надстроить для него новый, специальный этаж.

Это — Курли. Он утверждает, что прибыл с коричневой планеты Mudboll (буквально "комок

грязи"). По его мнению, США расшифровывается как "Соединенные Штаты Астероидов", и эти астероиды населяет воинственная раса Клоунов, давно враждующая с планетой Mudboll. Дело в том, что жители Mudboll нарочито лишены чувства юмора, которого в избытке у Клоунов, в силу чего две расы никак не могут понять друг друга. Единственный житель планеты, способный смеяться, — это Курли. Чувство юмора прорезалось у него после шести лет пленения у врагов. Сопраждане перестали доверять вернушемуся из застенков героя и отправили его в дальний угол Вселенной искать место для галактической свалки — так Курли попал на Землю.

Бедняге хочется лишь одного — вернуться домой, но сначала ему придется спасти Землю от ховарных замыслов психиатра и его санитара

Этот самый санитар, будучи 6-летним ребенком, получил тяжелую похищенную травму: учительница в начальной школе отказалась выйти за него замуж. Сердце ребенка было разбито, и он поклялся отомстить всему человечеству. Теперь два маньяка близки к цели. "Гидропонический прожариватель мозгов" готов прервать все население Земли в пациентов сумасшедшего доктора.

И это только завязка игры! Приключения Курли обещают быть смешными до колик, но, боюсь, не для нас, а для... тех самых жителей Астероидов, то есть США. Игра состоит практически из одних намеков на американские реалии: полуточные телевизионные шоу, фильмы, снэды, интеллектуальные заморочки и тому подобное. Нашим игрокам в мире Курли придется нелегко.



# Замки Сан-Франциско

## БЕДНЫЕ, БЕДНЫЕ

американцы! Нет у них ни легенд, ни сар, ни былин. Нет замков, подземелий, донжонов и драконов. Несчастливая нация! Но они стараются, очень стараются, просто из кожи вон лезут, чтобы насильно свою унылую страну всем тем, что в избытке водится в Европе.

Много столетий назад последний король Каледона (кажется, это где-то в Древней Греции) зарыл в землю свои несметные сокровища... Путь к ним отмечен на карте, карта

лежит в сундуке, запертом, как поросят, на 6 замков, три изнутри и три снаружи.

Сторожит сундук некое ополчение ужасного зла, загнанное королем прямо в деревушку, из которой сундук и сделан. А сам сундук затерялся где-то в районе Сан-Франциско, и за ним уже более столетия охотится куча народу. Только четырем искателям сокровищ удалось приблизиться к разгадке тайны, но ужасное существо, даже расплющенное среди древесных волокон,

продолжает свое мерзкое дело, сводя с ума пытающихся завладеть сундуком людей.

Так начинается игра **Golden Gate**, созданная свежесписанной фирмой ix Entertainment.

Вы попадаете в современный Сан-Франциско и идете по следам предшественников, пользуясь подсказками их открытий и решая загадки, которые оказались им не под силу, но главное ваше занятие — любоваться великолепными видами города, которых в игре более сотни. Создатели

"Золотых ворот" пошли по нетрадиционному для 3D-технологий пути. Вместо того чтобы создавать суперреалистичные пейзажи, они, напротив, занялись обработкой фотографий в духе импрессионизма, превращая и без того оригинальный город в нечто почти сказочное.

Прелесть путешествия по улицам Сан-Франциско ждущ нас в конце марта, когда Golden Gate будет опубликована компанией Panasonic Interactive Media.





# Этот безумный, безумный, безумный мир

## Найти чикатило

Не перевелись еще поклонники столь модного в прошлом году жанра видеошных ужасиков! Фирма Orion Interactive вновь трудится на этой уже начавшей было зарастать сорняками ниве. В апреле она собирается выпустить (в содружестве с Cyberdreams) **Blue Heat** — нечто вроде Spycraft'a про маньяков.

Серьезный убийца терроризирует девиц, позирующих для скандально-го лос-анжелесского журналистика "La Entente". Вы играете за Холли Джекобсон, девицу-детектива, которая ведет расследование этого дела. Особую пикантность игре придает маскировка Холли — для того чтобы поймать маньяка, она изображает из себя потенциальную жертву убийцы. В достойном "La Entente" виде вы будете бродить по самым опасным закоулкам Лос-Анджелеса, общаться с торговцами наркотиками, религиозными фанатиками, гангстерами, стриптизерками и фотомодельями. Ваша задача — не только раскрыть вещественные доказательства и изучить характеры подозреваемых, но и предотвратить новые убийства, прежде всего — спасти себя как наиболее вероятную жертву маньяка.

В **Blue Heat** вас ждет два с половиной часа полномасштабного видео и более пяти тысяч фотографий. Среди

актеров — Корбин Барсан, Пол Сорвино, Рик Россович и Элиот Голд.

Интерактивность игры — на уровне все того же Spycraft'a. С

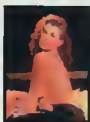


помощью очередного PDI (компьютер, видеоматрифон и рация в одном флаконе) вы будете осматривать места преступлений, собирать и изучать вещдоки, устанавливать мотивы убийств и проверять алиби подозреваемых (16 человек). Игра поддерживает уже ставший-ся стандартом для квестов интерфейс с возможностью обзора на 360 градусов и плавным перемещением

## Король в компьютере

На будущий год Orion Interactive готовит еще более острое блюдо: игра-защиту известного романа

Стивена Кинга "Темная половина" — **The Dark Half: Endsville**. Над сценарием корчат известные по "17-му часу" Маттео Кастелло и Пол Уилсон. Бюджет игры



определен в два миллиона долларов.

Продюсер Джейфф Либер клянется, что ужасы и играбельность в **The Dark Half** будут сочетаться абсолютно гармонично. Для игры разработаны два engine'a: один связан с жизнью незабываемого романиста Тада Бьюмонга, а другой предназначен для мира кошмаров маньяка Джорджа Старка.

## Эксклюзив от Крюгера

Издатель **Blue Heat** компания Cyberdreams также не намерена расставаться с ночными кошмарами. Совсем недавно она выпустила **Noir** — квест ужасов по мотивам черно-белых детективных кинофильмов 40-х годов (впрочем, по мнению критики, не блещущий особыми достоинствами).

Ныне же Cyberdreams совместно с Asylum Entertainment трудится над ужасиком **Wes Craven's Principles of Fear**. Самое любопытное в этом проекте, что в нем примет непосредственное участие сам Вес Крюгвер, создатель знаменитого "Кошмара на улице Вязов". От него ждут привнесения в трехмерный мир той атмосферы жуты и психологического надрыва, которая прославилась его картины. Игрок попадает в некий "дом тьмы", символизирующий, очевидно, его собственное



подознание, где должен победить "семь смертных страхов" — от детского переживания быть потерянным родителями до взрослой боязни потерять самого себя. Страхи сопровождают, естественно, красочными кошмарами, галлюцинациями и самокопанием, но выход из них совершенно нетрадиционен: вам придется драться! Да, именно драться, "месить" своего воображаемого противника почем зря как в каком-нибудь **Mortal Kombat**. Именно в соединении психологического ужасика со стрелялкой видят свою глубоко



новаторскую роль создатели **Wes Craven's Principles of Fear**. В октябре мы узнаем, насколько актуальным будет подобный гибрид.

# За свободу Фробоза!

**СТРАННАЯ НОСТАЛЬГИЯ ОБУЛА** геймерскую общественность. Сиди воплот, что квест умер вместе с текстовым интерфейсом, догди отдохновения души для потонущих режущих в покрытие пылью всеми забытые игрушки (у пишущего эти

строки на "комп" сейчас стоит Eric the Unleaded). Игрушечные компании пачками выпускают "коллекционные издания" своих древних хитов, а вместо новых названий предлагают бесконечные продолжения старых сериалов.

Activision уже давно идет по этой дорожке, публикуя серию "Зоркоз", первый из которых считается основным правком всех нынешних квестов и авантюри. Новая игра фирмы — **Zork: The Grand Inquisitor** — просто праздник для

консерваторов и воздыхателей по прошлым временам.

Преддущий опыт компании по оживлению древней







Игры, Zork Nemesis, несмотря на все свои достоинства, разочаровал многих поклонников серии. Тогда "Зорк" стал "модным": немного видео, немного мистики, немного ужасов, и, конечно, печная "Love story".

Новый "Зорк" будет совсем другим: его делают настоящие фанаты. Уже создано подробное описание и хронология "Зорка" на основании семи предыдущих игр, так что в новом проекте будут исключены накладки и искажения исторических "фактов". От игр с текстовыми интерфейсами The Grand Inquisitor возьмет широкие возможности взаимодействия предметов. Почти любое ваше действие будет вызывать адекватную реакцию (часто забавную) окружающей среды. Технологию же новый Зорк будет использовать самые передовые: как и в предыдущем Зорк

Nemesis, это будет 3D с возможностью обзора на 360 градусов.

Действие в "Инквизиторе" разворачивается в 1930-м году зоркской эры. Злобный изобретатель Мир Янж (далеко им эти спьяне!) захватил землю Фробоза. Единственное, с чем не может справиться проклятый технократ, — это традиционная зоркская магия. Магия во Фробозе исчезла уже более ста лет назад, но теперь она потихоньку возвращается. Тирани угнетен и объявляет себя верховным инквизитором: он самолучно будет карать подданных за любые попытки заняться

колдовством.

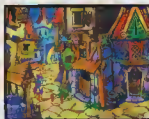
Вы — мирный путешественник, прибывший в Порт Фуэлл и проникнувшийся сочувствием к местному фробозскому населению. Ваша задача, естественно, свалить Мира Янжа и освободить народы. Борьбится за свободу Фробоза (как обещает Activision) мы начнем в сентябре этого года.



## "ПРИНЦ И НИЩИЙ" ПО-ПОЛЬСКИ



**ВОТ И БРАТЯ-ПОЛЯКИ** вышли на большую игровую дорожку. Компания Monolith, работающая в городе Лодзине, потратившая пару лет на свой продукт и блеяв-ных спонсаторов



вончиков, а теперь выпускает на западный рынок сразу две игрушки: стреленку Catharsis и квест **The**

**Prince and the Coward**. Хотя игра еще не вышла, Prince уже получил хорошую прессу, и, видимо, есть за что.

У игрушки затейливый сюжет (ничто по роману польского же автора): в двух совершенно разных мирах живут два совершенно разных мальчика: в нашем — несчастный любитель комиксов, которого не понимают родители и обижает приятель; в фантастическом — удивительный красивый принц, которому надоели драконы, маги и девицы. И вот является некий бес с красноречивой фамилией Дьявольский (от Diablo, не иначе) и

предлагает им поменять ролями за некоторую, и весьма существенную плату, в которой образованные ребяташи даже и не спрашивают.

Насмешливый принц вполне счастлив в фантастическом мире, правда, в один грустный день обнаруживается, что ему придется отстаивать свои права с мячом в руке. Давно поощенное бегство из дворца не спасает героя от захватывающих и часто смешных приключений, по которым его поведем уже мы.

Prince — мультишный квест, при этом очень тщательно нарисованный и красочный, с главными

"жизненными" движениями персонажей и перемещениями экранов и с множеством мелких забавных деталей.

Когда игру увидят в России — не верю никому Prince уже закончен, но Monolith не найдет еще достойного издателя для своего шедевра. (Накальные они, однако, ребята...)



## Microsoft'авры от Динософт

**ВСЕ, НАВЕРНОЕ, ПОМНЯТ**, сколько было шуму, когда Microsoft объявила о том, что сама будет производить игры для своей столь гордо любимой народом платформы, и тут же купила для этой благородной цели сразу несколько небогатых игровых компаний.

"Ну стрельки, ну леталки, спорт там всякий, детские игрушки", — так думали мы: поначалу. Но немножечко добрались и до квестов!

Амбиций им по-прежнему не

занимать. Игра будет строиться как продолжение фильма "Парк юрского периода: Потерянный мир". И все в ней будет старательно, как в кинокартине: те же динозавры, кожаные из кожи и мышл и "объемные" 3D-кожей, такие же по реалистичности пандафлеты, сотворенные по пластилиновым моделям и многократно оцифрованные, чтобы, не дай Бог, в игре какой графический глюк не проявился.

Судя по картинкам, "Парк..." уже сейчас вполне заслуживает того прозвища, которое ему дали разработчики из фирмы DreamWorks, известной своим

непленным авиасимулятором Flight Unlimited: "симулятор гешега похода в стиле Microsoft".

Побродить по такому лесу будет наверняка приятно, а вот начесть сюжета — ясныости пока нет.

В основе действия игры лежит здравая идея взаимодействия героя с реальным физическим миром. Вместо оттаивания загара, сочиненных коварным сценаристом, вам придется адекватно реагировать на различные природные явления, включая нападения тех самых динозавров. При этом реагировать вы сможете несколькими способами: при виде

зверя хитрый сможет наставить ловушек, храбрый — пойти на него с голыми руками или с предварительно выкопанной палкой, трусливый — спрятаться.

Оценить способности Microsoft в деле реформирования жанра квестов мы сможем в самом конце этого или в начале следующего года.







106.8 FM

самая здоровая чистота





# Мертвые маски

А КАК ЖИВО БЫЛО ДИТАТЬКО,  
СКОЛЬКО РАЗ УЖ ГОВОРИЛОСЯ:  
"ЧТОБ ТЫ ЛОПНУЮ, ПРОКАЛЮЮ,  
И НА ЧТО ТЫ И РОДИЛОСЯ?"

Н.А. НЕКРАСОВ

**Ладно, что уж тут поделаешь — почтили квесты с видео, заснули вечным сном (по своим сучам, на ближайшем зыбле). По техническим причинам.**

**Sierra даже исполнила подобающую погребальную песню.**

Вся бы ничего, но моральная потребность в них, в квестах с видео, столько раз **сладострастно** руганных (и нами в том числе) за **неадекватность** средств выражения, осталась! Если вам возьмут да отключат **горячую воду** из-за того, что котельная плохая, это вовсе не значит, что вас устроит мытье холодной. Скорее всего, вы начнете обходиться подручными **средствами**.

Потрясающий образец использования подручных средств — **НОВАЯ**, очень своеобразная и уже (задолго до официального выпуска) безумно расхваленная игрушка **The City of Lost Children** от PsynoSis.

**В**ы уже посмотрели "Город потерянных детей"? Нет? Ну уж "Деликатесы" — то точно видели: их исправно крутят по отечественным ТВ-каналам. Так вот, *The City of Lost Children*, игра без малейшего намека на видео (на видео-эффекты не тянут даже зрелища типа "говорящих голов"), с великолепной, продуманной и отработанной до мельчайших деталей анимацией, создавалась именно как виртуальный эквивалент "Города потерянных детей".

Сюжет фильма — уже, считай, готовый квест. Пустой, страшный, промученный ветрами припортовый город. Измученные, злобные жители. Отравленный старик, лишенный снов, похищает детей, чтобы, пользуясь их сновидениями, прожить свою никчемную жизнь. Десятилетняя Мизет,

испокорная и сообразительная, не хочет тихо умирать маленькой рабыней. С помощью друга, отставного школьника, она умудряется перехитрить злодея и его подручных (в том числе — двух злобных сивыхских близнецов женского пола), уйти из-под его власти и спасти остальных детей.

Сам Марк Каро — он делал и "Город...", и "Деликатесы" вместе с Жан-Пьером Жене — принимал непосредственное участие в создании игры, направляя и вдохновляя разработчиков и художников, дабы а игрушке сохранилась

уникальная атмосфера фильма (та самая постигнутая страдая забавная чернуха, которой квесты с видео проваливались с самого своего рождения).

Вроде удаюсь: потрясающие трехмерные пейзажи, великолепный свет, отличный звук, просто неопишное качество анимации — Мизет, главная героиня игры и фильма, движется так, что дух захватывает, а уж тени! Таких теней, несомненно, не было нигде и никогда! Минимальное изменение угла, под которым падает свет, самое нешуточное движение — и несомненная тень послушно скользит, меняет форму, размер... Иногда она смотрится самым живым существом на экране.

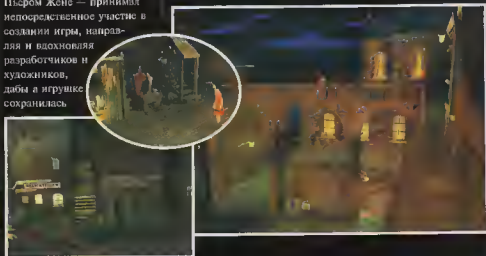
Что неудивительно, поскольку... так оно и есть. Как бы ни старались авторы игры обойти самих себя с тыла, факт остается фактом: Мизет должна быть видео-персонажем, и, похоже, сама это понимает, вечно стараясь притвориться, что живет на пленке и старательно прачка лицо.

Весь сюжет и обшая атмосфера "Города" трещат по швам: хотя фильмы Жене и Каро — прежде всего комедии масок, эти маски требуют актерского вопло-

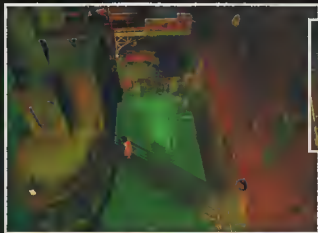
щения, и создатели игры так и не смогли от этого оторваться. Motion capture ("захват движения") — потрясающая технология, она дает художнику возможность наделять рисованные персонажи настоящими, "захваченными" датчиками движениями реального человека. Наружайтесь существующего в собственном сумеречном 3D-мире героя полными движениями из мира нашего — но не больше.

Судя по всему, в Си... все было как раз наоборот: к реальной динамике "прилеплялись" рисованные персонажи в наделке, видимо, что никто не заметит подмены — получится тот же актер, только нарисованный. Не вышло. Образ, который схватили и механически (ну, электронно...) перетаскивали в другой мир и которому, кроме того, навязали принципиально иной тип существования, выражался в довольно нелепое существование всякой реальности: персонаж теряет свою индивидуальность и отнюдь не приобретает новой.

Взгляните на зрителя: маска: отлучается, вращая? И что? У него нет характера — как в кино, и нет







четко определенной игровой роли — как в мультке. Он хихлит Мизт: не страшно, только досадно, что прощались. Охранник у моста уварил девочку: не обидно, только неприятно, что придется искать другие пути. Фантастическая игравая фритидность второстепенных персонажей (а их, кстати, и есть-то всего 19) снижает коэффициент эмоционально-то участия на ноль. Только сниская парочка впечатляет, но с ней и обидения-то особобо нет.

Действительно восхитительная 3D-реальность The City of Lost Children, к великому сожалению, никак не хочет вступать во взаимодействие с героиней. При идеальном соответствии среде по цвету, ритму и движению все персонажи (кроме самой Мизт, и то не всегда) только раздражают глаз и их так и хочется кулакибиде задирануть. Будь они "покомпьютерней"... Будь они пораслабей... Повалялись они только в видеопоставках... Увы!

Отсюда и отвратительные для современного класса нарушения логики и отсут-

ствие свободы движений.

Бедная сиротка немеренное время бродит по грязным портовым задворкам, где самый частый предмет (само собой) — пустая бутылка. Где только они ей не попадаются! Просто на дороге — мешают ходить. В воде, полузатопленные. В ящиках — десятками. И знаете, что произойдет, когда малютке понадобится одна такая бутылочка?

Ей придется пройти расстояние километров так в-даль и найти этот злополучный пузырек в самом темном и плохо различимом углу самой дальней пристани. Помилуйте, господа гейммейкеры, но это же просто неприлично! Тем более, что неподдающиеся (и яковы вовсе "исчезающие") бутылки потирают тонкостью и реалистичностью изображения, а та гадость, которую она подбавляла, больше напоминает сильно деформированный картонный пакет из-под сока.

Ну не хочешь, чтобы она подбирала бутылки где угодно, — заставь ее поднять что-то еще. Или бутылки уберу. Но не такое же свинство разводить!

Или, скажем, шустрая девочка забирается на всякие там ящики-лесенки. Давайте так: или может, или уж сделайте ее совсем иваляндкой, но не через раз же: ящик слева вдвое ниже, чем коробка справа, и к выключателю ближе, но вот хочется создателям, чтобы она залезала исключительно справа — и вы в жизни не залезете никаким другим путем. Прижаться, эту феюку мне пришлось осваивать довольно долго: чтобы понять, что именно Мизт способна сделать в отдаленно взятой ситуации, приходится просто тупо долбиться, обходя все возможные двери-приступочки со всех сторон и справляясь встать поровни. Раздражает! Это безобразие давно исчезло из серьезных игр — и нате, "Город потерянных детей", игра, на которую угрожают дикое количество сил и денег!

Причины здесь все та же: на самом деле героиня настолько выморочна (хотя и "совсем как живая"), что просто неспособна прямо взаимодействовать со средой и к тому же не допускает отождествления с собой. До смерти жалко, что совершенно забойное, уникального качества 3D, до мельчайших деталей продуманный и сбалансированный страшный город так и не пустит в себя — я нас, ни Мизт.

Короче говоря, я так и не смогла полюбить эту игрушку. С каким изложением я бродила по улочкам и паркам, как у меня захватывало дух в особенно красивых местах! И голову над загадками

я поломала изрядно, но...

Если вы хотите помыть посуду, вполне можно нагреть воду в тазике. Но вот принимать душ из чайника, даже самого потрясающего... Чайники нужны совсем для другого, и лучше использовать их по назначению.

Хотя что касается видеоквестов, то добрый десяток из них вполне напоминал чаепитие из души. Вот и допрыгались!

Вряд ли видеоквесты так-таки и умрут. Скорее всего, все просто пораскнут



мозгами и будут заниматься своим делом, а не повесять алгебры гармонии. Поскорей бы!

— Наталья Дубровская

**The City of Lost Children**

★ **Psygnosis**

**100% ГРАФИКА**  
**100% ЗВУК**  
**50% СЮЖЕТ**  
ИНТЕРЕСНОСТЬ

**60%**



# По пустому залу, по паркету...

Я давно уже пускала слюнки в предвкушении этой игрушки. Версаль — в полное владение, со всем содержимым и со всеми его обитателями! О эти смутные воспоминания о сказках Андерсена, многочисленных Анжеликах и романах Дюма!

Сгую не обманула моих ожиданий: **Versailles 1685** оказался действительно великолепен. Все как в сказке: сияющий новизной огромный дворец, роскошные залы, полные картин и зеркал, и немислимые легкость и свобода передвижения: вы как будто не идете, а летите по залам, переворачиваясь головой вниз, если хочется рассмотреть натертый до зеркального блеска паркет, или паря на спине, если вам вдруг вздумалось изучить хрустальную люстру или потолок. И все это в прекрасный летний день, заливающий дворец потоками настоящего солнечного света. Если добавить к этому, что путешествие по Версалью сопровождается расслабляющей музыкой XVII века, великолепно подобранной и исполненной, вы поймете, в каком состоянии приятной прострации я впала, поиграв в Версаль минут пять.

высоких каблучках, содрать тарих с его лысой головы... да мало ли еще какие развлечения можно придумать, чтобы провести время в этом шикарном месте с пользой и удовольствием!

Ч то же заставило меня, мирную поклонницу прекрасного, так показать об отсутствии дуэлок? Прежде всего, чисто технологическая проблема, которую я назвала бы конфликтом двух систем передвижения. Перемещение из зала в зал — традиционно. Вы шелкаете мышкой и смотрите, как без всякого нашего участия вас переносят из одной заранее заданной точки в другую. Этот механизм Сгую отработала блестяще: вы видите "мультик" идеальной четкости и яркости. Для осмотра же зала авторы применили свою новую технологию Opti 3D. Зритель сам выбирает, куда ему смотреть: вверх, вниз или в сторону. Причем, как я уже говорила, все перемещения

странный до невероятности и прямо противоположный обычному: мы движемся — и все вокруг выглядит необыкновенно четким и ярким, остановившись — и окружающее вдруг теряет резкость. В принципе, это даже не очень-то и заметно. Если бы "Версаль" был стреляющей, я бы захлебнулась от восторгов по поводу его сверхреальности. Но ведь это — квест, а в квесте главное — разглядывание и изучение.

Представьте, бредете вы по Версалью в поисках очередного ключика от запертой двери, пристальнейшим образом разглядывая все вокруг, останавливаясь... и картинка мгновенно расплывается. Глазки свои мне, прямо сказать, стало жалко. Не вырывает и обещанная возможность подробно рассмотреть картины и в стенах: люди, которые программировали игру, так и не поместили фотографии шедевров на подobaющие места. Вы увидите лишь увеличенные

дин роскошный зал следовал за другим, а я вдруг начала ощущать, что к блаженной расслабленности добавляется примешиваться легкое беспокойство. Смысленно все росло, росло, и вот я уже начала понимать, чего же мне не хватает. Стыдно признаться, но по этому великому памятнику истории и культуры мне безумно захотелось походить с шотландом или, на худой конец, с пистолетом.

Как славно звучали бы выстрелы в этих залах с высоченными потолками!

Разлетающиеся вдребезги зеркала и фарфор, дыры в картинах старых мастеров, грязные следы на паркете,

обор-

занные занавески...

И сюжетец подложающийся, только лет на сто позозже. Приятно, наверное, было бы вытащить из какого-нибудь темного уголка за волосы мерзко визжащую Марию-Антуанетту, или проткнуть штатком очередного Людовика, прямо через парчовые шторы его



кровати... Нет, штатк — это не исторично. Валами, конечно, валами! А сражения на шпатах со швейцарской гвардией, давно запылившей жиром! Догнать очередного вельможу, едва ковыляющего на



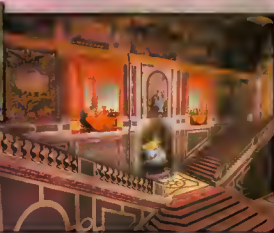
совершаются с удивительной плавностью и свободой, а за свободу, как известно, всегда приходится платить. В данном случае картинка слегка темнеет и расплывается. Эффект

тех картинок из игры. Вы думаете, это я просто ругаюсь? Ничего подобного! Потому что на самом деле "Версаль" — вовсе не квест, а классический пример Edutainment. Этот термин на



Игра Versailles 1685





Запада обозначает игру в которой познавательные возможности важнее сюжетно-игровых.

Как казет, "Версаль" не очень интересен. Он состоит из довольно шатких и легких задвжек вроде "найди ключик — открой дверь — возьми бумажку — покажи ее кому нужно", лишенных

"образовательные", даже более образовательные, чем исторические комментарии к игре. Подслушав беседу первых лиц государства, вы узнаете, почему сорвался художники, какие новые замки и крепости строятся в королевстве и кто нынче приглашен ко двору. Власть

ков тратится на одну-две отрывистые фразы или бессмысленный диалог. При этом большинство героев по-прежнему остаются куклами, безличными куклами, которым вполне соответствует вложенный в их губы текст.

Впрочем, английский язык вовсе не родной для персонажей Версаля. Первоначально они, как и их знаменитые прототипы, изъяснялись по-французски, а то, что мы слышим в игре, это уже английская локализация, и при этом, по мнению людей, игравших в "натуральный" "Версаль", весьма беззвучная. Так что, может быть, стоит дожидаться русской версии игры, над которой сейчас, базируясь на французском оригинале, трудится фирма "Апокриф". Возможно, в ней и асплуает та долгожданная придворная интрига, которая влечет наконец жизнь в роскошные стены Версаля.

Как "симулятор", как музей — реконструкция, как музей — "Версаль" хорош даже с английского языка. Восхищает не только работа художников, восстановивших дворец во всем его абсолютном величии, но и работа тех не известных мне людей, которые тщательно подбирали музыку и писали комментарии ко всем тем предметам и событиям, что встречаются в игре. Обычно я досадно переписываю эти странички, забитые сухим текстом исторических заметок. Но здесь они написаны на удивление

живо и забавно. Исторические сведения о персонажах настолько органично входят в ткань игры, что сразу же забываешь, откуда взялись известные тебе факты в беседе других персонажей, или прочитав в комментариях (привла, это скорее свидетельствует о неслучайности авторского диалога, чем о качестве комментариев).

И все же — купите себе свой маленький Версаль, не ради игры, конечно, а ради отдохновения и расслабления, ради полетов наяву и принятых снов: редкая игрушка нынче способна предложить такой набор впечатлений.

— Ольга Цыкалова

**Системные требования:**  
486DX/66 (лучше Pentium 90), 8 Мбайт RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM (предпочтительнее 4-скоростной), 10 Мбайт на HDD звуковая карта MS-DOS



всякого жизненного окружения. Особенно странно то, что в игре абсолютно не используются замечательные возможности новой технологии: вам не придется поднимать что-либо с пола или снимать с потолка, так что переть головой вы будете по большей части только для своего удовольствия.

Общанная интрига в "Версале" отсутствует полностью, просто потому, что игра явно не имеет литературного сценария, а в таком тонком деле, как придворные козни, без него — никуда. Хотя интригуют в игре полный дворец, и у вас есть возможность подслушивать их разговоры, речи персонажей поражают полным отсутствием той легкости и остроумия, которыми славился двор Людовика XIV. Разговоры героев жутко

О да, мир Людовика XIV предстает перед нами во всем своем величии и великолепии: король просыпается, король одевается, король на приеме, король на празднике — короче, вы во всех подробностях и красках увидите один день из жизни Солнца (если помните, именно так называли этого короля) и его двора. Но когда в процессе игры вы рассмотрите эти мыски и брови, послушаете, что они изрекают... Хотя и здесь сделано все возможное для оживления персонажей: шевелятся губы и даже щеки, моргают глаза, двигаются брови. Особенно впечатляют верный слуга короля Bontemps, министры Croissy и De Louvois и брат короля Филипп, но все это великолепие и море труда разработчи-

Versailles 1685

★ Cryo ★ Canal+ Multimedia
★ Reunion des Musees Nationaux

85% ГРАФИКА

85% ЗВУК

80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

# 80%





# В поисках Смерти

THERE IS A PLACE YOU'RE ALWAYS WELCOMED  
THAT IS NICE AS IT COULD BE  
EVERYBODY CAN GET IN  
'COS IT'S ABSOLUTELY FREE!

**D**iscworld — это такой плоский мир на четырех слонах и одной черепахе, где все проще простого (только держись поближе к середине — и ни за что не скатываешься). Например, обманувшаяся из учебно-научного комплекса под названием Unseen University не только привыкла жить, не тра

эмоций попусту (в силу своей глубокой мудрости и нежелания в ней упрямиться) они и умирать насобачились легко и беспроблемно, превратив весь этот увлекательный переход в Непознанное в рядовое мероприятие, совсем неособенительное ни для самого виновника торжества, ни для провожающих, которые пока остаются топтаться свою плоскую землю.

Датч предполагаемой кончины становится известия всем заинтересованным лицам еще задолго до того, как трудолюбивая Смерть явнет седлать свою конату и чистить заусерби

ную косу, собираясь за свежей жатвой. Все концентрируются в главном зале, где уже стоит приличествующий гробик, полный кандидат в покойники мирно в него ложится, и... 3, 2, 1 — СМЕРТЬ!

Мелькнув черной плав, снинула коса — и шокот коплет уже мохнат павил, а в собравшихся есть поворот культурно посетить и потрындеть за жизнь (что, само собой, особенно приятно делать на фоне свежезамершего тела, под звуки заунывной мессы).

Так все и шло, пока бездарнейший ученик мага,

за все долгие университетские годы не подтяпавший выше нулевой степени развития и должностя замбиянотекаря, всеобщие позорные, посмешище, трус и шланца Риневинд (то есть нави с вами герой) не ухитрился оказаться в нужном месте в нужное время и не хлопнул в очередной раз ушами...

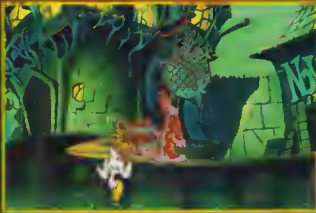
почти погубив самую Смерть и осиротив таким образом своей замечательный мир со всем его дисковым пространством, окнами, морями и бессмертными душами, которые теперь некому стало изымать из их бранных тел.

Можете вы себе такое представить? Единственный безотказный работник на Земле (простите, на Диске), не биодетенивший и не извавший отпуска ни разу за свою бесконечную жизнь (или смерть?), получив тяжелую контузию и оказался совершенно неспособен к исполнению своих неведомых обязанностей. Последний, кто о нас никогда не забывал и ни разу не упускал случая проявить заботу, просто плюнул на всех на этом свете и исчез, отказываясь переправлять их в мир иной.

Живые трупы бунтуют, у Блужного Мага голова идет кругом, уже и привидения не знуют, что делать, а милого лезвиевого дыхания все не слышно — диск-мир на грани катастрофы! Слишком много мертвых — повод для слез, слишком много живых — повод принимать соответствующие меры! (Тем более, как выяснится по ходу дела, травмированный Смертью-бездарица, наплевая на

экологический баланс и человеческий фактор, прохладящая в круже, потягивая коктейльчик и совершенно забыв о своих обязанностях.)

**П**овиет Смерть — работка трупная и противная, так что ставлю ее, конечно, на самого бездарного и безответного — на



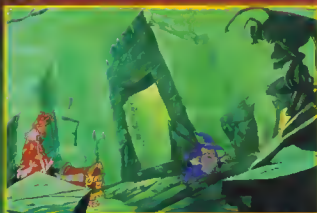
Риневинда (то есть, опять же, на нас с вами). Здесь, впрочем, есть своя логика — никто лучше Риневинда не умеет чувствовать Смерть за версту и угадывать ее от нее при встрече, поскольку он патологически труслив, а отсутствие интеллекта позволяет ему прекрасно обходиться примитивными инстинктами — а что еще нужно при общении со Смертью?! (Кстати, бездарно серый Риневинд умеет орать фразу "Не убивайте меня!" более чем на ста языках — и его всегда понимаешь!)

Понятно, что нас ожидает? Долгие поиски Смерти в компании с борзатыми недотелой и его багажом (именно в компании — старина Luggage, вполне олушавленный сундучок-сороконожка, обладав несоразмерными возможностями хранения и всегда готов помочь — жалк только, что может редко, что зягит и даже нашего не слишком утонченного героя).

Найдя контуженную Смерть, нам еще придется ее уговаривать взяться за дело

ИГРА  
Discworld II  
http://www.discworld.ru  
mailto:discworld@yandex.ru  
tel: (495) 313-3050, 313-3027





— а она теперь любит дококетничать! Причем забрела ей в голову пошлушиться — кто у нас ближайший кандидат? Вот то-то и оно! Даже верный сундук прачесает у него за спиной!

**Т**акая вот игрушка, созданная по мотивам произведений и под непосредственным руководством известного английского "фанталиста" Терри Претчетта. Сюжет просто забавный, мир, продуманный до мелочей, и... чуть скучновато. Во всяком случае, местами.

Безумно, до слез жалко, что для этого по идее изданного и остроумного произведения рукодельно-текстолюбители написали такие серые, безрадостные диалоги. Длинные, невразумительные, с нелепыми шуточками — только успевая шептать мысленно, проклиная все на свете и постепенно теряя нить повествования, поскольку выуживать ее из этой дребедени лень, скучно очень. Есть тут какая-то нестыковка. Будь вещь поприимчивей — вполне сошлись бы дилетанские приколы с претензией на интеллектуальность, будь текст допущен — не пугало бы его обилие... увы! И слушать не хочется, и не слушать нельзя — квест-то литературный, и текст с сюжетом тесно связан.

Трижды жалко — ведь какие обескураживающие персонажи выуждены, прожигаются всю эту бреловину, и как здорово они озвучены!

Проκληпанные божки, дельсенто кланшине

"заботой на бедность", озверевшая феминистка, бунтующая за право женщин вступать в Пильдин Дураков и Шутов ("Мы победили!.. Мы победили!.. Одинажды!" — пост охрипнула борца, приковылявшая себя к могиле своему казнию на кладбище: "Кого?" — спрашивает любопытный Ринсиди: "Ну... кого-



нибуду!" — отвечает храбрый охотник, ни на минуту не смутившись. Забавно, правда? Действительно остроумно... Только там это в три раза длиннее, и какой же бездарный треск излучает вокруг этого сгимматичного диалога! И зачем им надо было всенепортить?!).

Или, скажем, галака-прохиндеечка, или рвущаяся в актриса девица в пышных юбках, целая дма-проволящая на вонгиланционной решетке. — она свято уверена, что первый поток воздуха превратит ее в Меридил Моиро. Тут же и продюсер — подбавывает, продавая бывший в употреблении лопкорн. Торопись, Ринсиди, на этом лопучином поле грех не попасться!

Все здорово, логично, остроумно, хорошая графика, приятная анимация — правда, все-таки чуть жестковато, дурнотро, герои в ситуации слишком злобные, "психологичные"



для подчеркнута плоского, грубого мультяшка с "ускоренными" движениями и перемещениями... а поскольку воспринимается игра все равно "глазами" (тем более, что уши вянут), она терзает и в психологизме, и в сложности...

Пазлы в Discworld очень хороши — логичные, неожиданные! Есть такой забавный тип квестов, где перед игроком ставится заведомо нелепая задача (типа "найти бабки, мыльную кровь, оплавившие свечи и три малютки") — как нашему Ринсидику, но решение ее абсолютно логично и требует вполне здравого подхода. Это неизбежно создает юмористический эффект и заставляет игрока испытывать чувства изобретательности — игра здесь оказывается стоицистичной игрой, а не токсичной имитацией "боссовых усюпили", а ее правила при этом не могут вызвать иреканий и не оскорбляют своей "нежизненностью" (несмотря на всю свою фантастичность). В Discworld этот баланс соблюден отлично!

Так что играть в Discworld 2 — сплошное удовольствие... если бы не текст и обилие конфликт литературной основы с текстом игры.

Можно и нахваливать, ведь хорошая, действительно хорошая игра! Но... сама до себя не догнудла. Сравните книжные иллюстрации из рукописей со скриншотами из игры — и вы поймете, о чем я говорю.

Я говорю с вами о Смерти... Которую сделали хуже, чем могли.

— Наталья Дубровская



★ Perfect Entertainment  
★ Psynopsis

83% ГРАФИКА

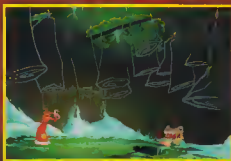
70% ЗВУК

95% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

Discworld II





# Похищение в Санта-Фе

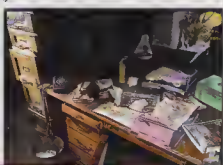
Если вам понравилась игра *The Elk Moon Murder*, если вы действительно любите психологические детективы с закрученным сюжетом, способны часами копаться в вещественных доказательствах и обожаєте вести бесконечные беседы со свидетелями; если посмотреть в глаза уличному преступнику для вас важнее, чем его застрелить, а главное в расследовании — понять мотив преступления... Тогда не медлите ни минуты, ибо компания Activision решила поручить вам самое потрясающее расследование на свете — дело об убийстве, коррупции и киднэпинге **Sacred Ground**. Именно так называется вторая игра детективной серии *Santa Fe Mysteries*.

Ой, простите, что это я такое сказала? Как это один на один?! А как же детектив-помощник Джон Найт-Скай, молчаливый индеец, способный раскопать и вытащить на свет самые что ни на есть потаенные делишки суестьных бледнолицых братьев? Он опята рядом с вами, а значит, шансы не так уж плохи!

Так что спать будут честные граждане и преступники, которых уже поймали (и у тех, и у других времени навало), а вы со своим суровым напарником будете бить копытом землю: собирать доказательства, "трясти" свидете-

лых изданий? Местя, и... как там у потерпевшей дела со страховкой?..

Ниточки, мотивчики, завязки и, разумеется, люди, со всеми своими немалыми приколками, которые, пока гром не грянет, кажутся не более чем материалом для местных сплетен.



Чего тут только нет! Друг дома был по-собачьи алобен в Рэнду, а одна предпочитала деньги своего истеричного супруга. По условиям брачного контракта, в случае развода она остается без гроша...

У индейцев свой счет к Мартину Таскеру — он покушается на земли резервации, рассчитывая устроить на них очередной гориллоный курорт. Два десятка семей остаются без крова... Катяти, а по-

чему ему это позволено? Кто? За сколько? Растрвты, халатность, бесконечные любовные мнотуогольники — стальные нервы надо иметь, чтобы разобраться во всех этих нагромождениях лжи и амбиций. Еще надо хорошо считать и по-чаше сохранять: потратил лишние пятнадцать минут на болтовню в кафешке или ненужный анализ — пишш пропало: Рэнда Таскер получит пу-

лю в лоб, а вам придется искать новую работу.

Игра актеров заслуживает самых добрых слов, характеры персонажей логичны и интересны (хотя и узнаваемы — как и положено в старом добром детективе), диалоги вполне содержательны и развиваются очень живо... Правда, свободы бы в них, в диалогах, чуть побольше — что ни говори, а общию, когда не можешь предъявить подозреваемому улику или задать коварный вопрос просто потому, что такая опция не предусмотрена, а сам Найт-Скай до этого не додумался. Все-таки он наш подчиненный, а не набогорт!

Но это уже так, придрипки. Достоинств в *Sacred Ground* куда больше.

У игры, на удивление, удобных интерфейсов, отличная (хотя и без особых изысков) графика, яркая, но выверженная цветовая гамма (что в играх сейчас — вещь исключительно редкая), и, в целом, ей присущ тот же строгий и лаконичный стиль, что и "Элк-Мун" — первой из "Таин Санта-Фе".

Что и говорить, квест получился отменный — разумеется, для тех, кто предпочитает поскрипеть перышком, а не упасть-перекатиться.

— Наталья Дубровская

Странный городишко этот Санта-Фе! С одной стороны — провинциальное болото, где отродясь не было ничего интересного, кроме вида на горы и индейской резервации. Музейчик, расписанное население, богачи на отдыхе... Живн да радуйся!

Так ведь нет — какое уж там "радуется", когда и насчет "живн" вечию возникает вопрос! Не успели вы отогреться после победного (надеюсь) завершения дела об убийстве художника Анны Элк-Мун, как ваш верный PDA (карманный компьютер-рация-и-Бог-знает-что-еще) голосом нестесняемого шефа Уэбера и отчаянным миганием напомнил, что полицейскому спат не положено.

Киднэпинг! Похищение Рэнда Таскера, жеза одного из самых богатых людей штата. Муж в отчаянии, свидетелей нет, мотивы неясны. Никакого отхода, пока несчастная женщина не вернется домой живой и здоровой. Ошибка будет стоить вам карьеры, а ей — жизни.

Краткий истружтаж. не слишком ласковое напутствие от любимого начальнича — и вы один на один с хитрым, ловким и жестоким гангстером, которому, скорее всего, нечего терять, кроме свободы, денег и положения в обществе...



Системные требования:  
486/DOS/66, 8  
Mбайт RAM, 16/38  
Mбайт на HDD  
(DOS/Windows 95),  
SVGA,  
2 скоростной CD-  
ROM, звуковая  
карта, MS-DOS  
6.22/Windows 95

Sacred Ground

★ Activision

90% ГРАФИКА

85% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

89%



Компьютеры  
для дома и  
офиса

**ВИРТУАЛЬНЫЙ  
КИОСК**

компьютерный телемагазин  
ежедневно с понедельника по пятницу на  
телеканале 2x2 в 13<sup>00</sup>, на ГКТ — в 10<sup>00</sup> и 19<sup>00</sup>

Игры для  
**Sony PlayStation**

еженедельная информационно-  
образовательная телепередача  
каждое воскресенье на телеканале 2x2 в  
13<sup>00</sup>, на ГКТ — в 10<sup>00</sup>

**ВИРТУАЛЬНЫЕ  
МИРЫ**

Программы и  
игры для PC

Sony PlayStation,  
Nintendo 64,  
аксессуары

**HardMultimediaSoftGamesHighend**

Примем заказы по тел.:

(095) 453-8089 с 9<sup>00</sup> до 22<sup>00</sup>

Бесплатная доставка домой или на работу

Салон-магазин "Виртуальный киоск"  
Большая Ордынка, 53 (м. "Добрынинская", "Серпуховская",  
"Третьяковская")  
Часы работы: 10<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup> (кроме воскресенья)





## Разноцветные радости в пластилиновом Нигде

...Все-таки врут, что, если чего-нибудь сильно захотеть, то оно сразу и получится: уж сколько лет разносится над земным шаром священный призыв "MustDie!!!", сколько рук хватает за пистолет при слове "ворота" — а Microsoft цветет себе и пахнет (не будем уточнять, чем), город Рэдмонд (шт. Вашингтон) как стоял так и стоит, а сам зловерный билли как ни в чем не бывало поправляет себе очки, раздаст бесплатные сосиски как приложение к новой ОС и скушает наших программистов (тех самых, которые засыпают со вздохом "MustDie!" на устах) на корню, поскольку ненависть — так, не больше, чем любовь, а зарплата — это уже вопрос принципиальный.

Найдись в рядах многомиллионной, интернациональной и во всех отношениях многофункциональной армии микрософтоненавистников один завалающий экстрасенс — весь Сизтл уже давно лежал бы в руинах, а сэр Уильям... даже подумать страшно, что бы с ним стало! Во всяком случае, дочка наверняка росла бы без папы.

Но экстрасенса все нет, и миллионы гейтсобофов на всех часовых поясах денно и нощно грызут ногти, в бессильной ярости повторяя свою мантру... и напрасно, потому что от "Микрософта" тоже бывает польза. Во-первых, он раздаст сосиски... Во-вторых, он выпустит **The Neverhood**

рекомендуемых к покупке на Рождество квестов (в Америке игра, как водится, вышла гораздо раньше, чем в Европе), что в одном из чартов ее назовут "игрой месяца", и что денег на реализацию проекта даст сэр Билл Гейтс (благо, их у него много).

Короче говоря, через семь долгих лет, в 1995-м, Тензиэйл сколотил команду, создал проект "нестропастилинного" квеста с кучей пазлов, локайшенов и морем анимации — и показал его Стивену Спилбергу. Спилберг сказал: "Круто!". После этих слов ни один крохобор не посмел бы сомневаться в успехе предприятия!

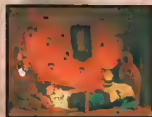
Теперь команде The Neverhood (вместе с фирмой DreamWorks, этим "совместным с Microsoft предприятием"... М-М-Мда-а-а...)

cate of Authenticity Microsoft (эта загадочная надпись украшена чуть ли не водяными знаками. Оч-чень мило!).

Не знаю, может, это говорит о моей беспринципности и нравственной слепоте, но, когда я играла в это пластилиновое "Никогда", мне думалось совсем не об их "Микрософте", а о нашей "Пластилиновой воронке". Когда-то этот мультик поразил всех как некое эстетическое открытие: созданный в совершенно незаметном тогда технике, мультяшный мир потрясал теплотой и осязаемостью, фантастической реальностью, с которой двигались персонажи и одни



Ужасно много лет назад, в 1988 году, художник Дуглас Тензиэйл придумал свой маленький пластилиновый мир, такую серию работ в мелкой пластике, и назвал свое удивительное пластилиновое зазеркалье весьма красноречиво — Neverhood, то есть то, чего никогда не будет. Причуда, сами жители (а у них была длинная история, сложная мифоло-



гия и вообще вполне налаженная жизнь, так что они легко могли иметь собственное мнение) мечтали назвать свою землю иначе — Everhood, то, что существует вечно.

Забавно, но смешные пластилиновые человечки оказались правы: вряд ли тогда, почти девять лет назад, Дугласу Тензиэйлу приходило в голову, что его пластилиновая фантазия однажды возьмет и оживет, и отнюдь не для одних только слоняющихся по выставкам эстетов, а для тысяч самых разных людей, в просторечии именуемых "игровой общественностью". Что популярный западный игровой журнал включит Neverhood в первую пятерку



оставалось потратить всего-навсего год работы и три тонны пластилина — и Never-Everhood зажил своей жизнью, разлетелся по свету в тысячах копий с грозной наклейкой "Certifi-





ИГРА

## The Neverhood

Мультипликационный фильм  
тел. (020) 239-3899, 950-1543

дкие формы сменялись друг друга, — короче, той свободой и уверенностью, с которой художники лепили свою реальность, подчиняя зрителя ее законам.

Так вот, игрушка The Neverhood сделана совершенно в той же, столь милой нам "вороньей" технике, и как сделана! Хотя в игре, в сущности, всего один герой, а сама она скорее представляет набор забавных головоломок средней сложности, объединенных вполне условным сюжетом (несмотря на то что бесконечную историю Neverhood'a нам предлагают просмотреть и прочитать, и не раз, в десятках самых разных пластилиновых видов) — какой это живой, красивый, ошелесенный мир! Как в нем весело бродить, как интересно открывать новые места — как будто сам его лепишь и чувствуешь, как пластилин послушно меняет форму под твоими пальцами.

**В**прочем, ощущение это весьма обманчиво — кто упражнялся с пластилином в детстве, знает, что эта маслянистая субстанция вовсе не так податлива, как кажется на первый взгляд. Тем более что теперь она живет вполне независимо, и из всех помощников в ее освоении вы лишь развинченный мальчик по имени Клеймен, склонный к бессмысленной рефлексии и без вас совсем ни на что не годный. Стоит его оставить на пару минут без присмотра — и он уже ковыряется в ушах, пинает окружающие предметы (ужасно при этом деформируясь), или вовсе отрывает свою пластилиновую голову, небрежным жестом сняя ее со своих столь же пластилиновых плеч.

Зато он разнообразен, как сама жизнь: на каждую

кнопку в игре

Клеймен нажимает по-разному, и на каждом экране движется в ином рекурсе и чуть иначе — художники лепилишки грели не жалели, выложились иш полую! Каждый шаг Клеймена — маленький шедевр анимации, каждый экран — шедевр "пластилинового граффити"; что шпет, что фактура, что возможности взаимодействия с интерьерами — настолько все продумано, настолько все вручную, что даже вид итра приобретает совсем не компьютерный — будто и вправду попал в мультки, живой и теплый, а вовсе не в крутую игрушку под Windows 95, да еще с весьма изрядными минимальными требованиями.

Непродолжительных мест в игре практически нет, хотя многие пазлы требуют недолжного внимания и сообразительности. Впрочем, самые заудные из них все равно приятно решать — уж очень они... пластилиновые! Скажем, надо там в одном месте насадить друг за другом на горизонтальный штырь в привычном порядке десяток планшек с буквами. Один раз ошибся — начинай сначала. Классическая головоломка из тех, что быстро доводит игрока до белого каления. Но как они здорово падают — сплошное удовольствие их ронять! Абсолютно реальное ощущение падающего куска пластилина — что звук, что скорость, что характер деформации... разве что поправлять потом вручную не надо — они так же "пластилиново" возвращаются (или не возвращаются) в исходное состояние. Нельзя поверить, что просто щелкаешь мышью, а не

возвращаясь с этими противными кусочками поивостоящисью!

**О**дна в игре проблема — классическая, трехмерная — довольно гнусные перемещения от локтейшена к локтейшену. Как будто вот она, дверца, и стрелка на нее указывает, — а не нет, пока не сделаешь шаг вперед-назад-влево, к ней не попадешь, хотя вроде и оказываешься дальше, и идти надо каким-то загадочным маршрутом... но и здесь, на переходных экранах, любой предмет (если он "есть") столь же осязаем и пластилинов, как и все остальное, — чего только стоит мухомор, "платишко" с которого по глупости съедает наш герой! Их обилие не слишком

богато психологизмом, зато весьма темпераментно и эмоционально наполнено... так что малое количество второстепенных персонажей — беда небольшая. Они зато очень выразительны и весьма агрессивны.

Да, еще там совершенно забойная музыка — масса мелодий, в каждом локтейшене, при каждом событии — своя, и каждый раз — в точку! И не раздражает, и не отвлекает, не "гнет одеяло на себя"... Мне ни разу за всю игру не захотелось ее вырубить — в это говорит о многом!

Так что шаг за шагом, экран за экраном, от загадки к загадке, по



**Системные требования:**  
Pentium 75 МГц  
Мбайт RAM  
(лучше 16), 4-скоростной CD-ROM, SVGA 16 Мбайт на HDD  
звуковая карта, Windows 95

исверной пластилиновой почве — и вы уже спасли пластилиновое Никогда от исчезновения в пластилиновом Нигде, и его разночастные обитатели могут спокойно предаваться радостям полиморфизма в своем странном изменчивом мире, а наш герой — играть своей головой и всеми частями тела ровно столько, сколько ему хочется. Игра закончена, музыка отыграла, кредитсы пробежали — и нам пора в свою не менее обманчивую, но такую жесткую, неуправляемую реальность.

— Наталья Дубровская

★ DreamWorks  
★ Microsoft

95% ГРАФИКА

95% ЗВУК

80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

**The Neverhood**

**90%**



# Девичьи забавы

## СОЛЮШЕН К ИГРЕ LEISURE SUIT LARRY: LOVE FOR SAIL!

...У НАС ТУТ ЧИСТО МУЖСКОЙ КОЛЛЕКТИВ, И МЫ ЗАСТРАЛИ! (ИЗ РАЗГОВОРА С ЧИТАТЕЛЕМ)

Возможно, вы прошли седьмого *Larry* сразу и безо всякого труда, и герой уже давно наслаждается плодами ваших успехов в каюте прелестной капитанши. Если же это не так, и вы отнюдь не специалист по экстремально-нестандартному усаждению стареющих ловеласов, то есть застряли где-нибудь в середине, а то и в начале, то вот вам инструкция по удовлетворению самых ненасытных потребностей бедняги Ларри (правда, там, где несчастный сам решит опростоволоситься, ему помочь уже нельзя...).

### ВНИМАНИЕ!

Игры серии **Leisure Suit Larry** предназначены исключительно для **ВЗРОСЛОЙ** аудитории,

поскольку в них совершенно отсутствует воспитательный момент, зато есть море шуточек для взрослых, непристойных намеков, рискованных сравнений, сомнительных ситуаций и грязных домогательств. Sierra On-Line, будучи ответственной корпорацией (которой совершенно ни к чему, чтобы вы или кто-то другой начал преследовать ее в судебном порядке), ни в коем случае не рекомендует игру "Love for Sail" лицам до 18 лет, а также тем, кто легко впадает в депрессию от вида обожженного тела или страдает острой формой гражданской сознательности, — хотя все мы здесь полагаем, что играшка очень смешная и гораздо менее непристойная, чем какое-нибудь ток-шоу (во всяком случае, из тех, что показывают поздно вечером. У нас здесь, в офисе, вообще нет телевизора — правда ведь, босс?).

Хотя игры про Ларри предназначены для взрослой аудитории, за последние десять лет каждый из нас столкнулся с парой случаев, когда в них играли подростки — и все они выросли вполне приличными людьми. Впрочем, вы, подростки, все равно будете разочарованы, поскольку в игре на самом деле слишком мало похабщины, чтобы вас пораздовать (при условии, что вы привыкли к видеонным рискам). Кроме того, мы против, чтобы лица до 18 лет посещали посвященную Ларри страницу нашего Web-сайта, поскольку там запросто можно наткнуться на кусок из мультика с голыми тетками, а то и на что-нибудь похуже. На самом деле особой наготы в игре и нет, если не считать Easter eggs, которые эти чертёвы программисты все пихают и пихают за спину корпорации! (Мы пытаемся взять ситуацию под контроль, но с этим ни одна корпорация не справится!) Так что если вы вдруг и правда найдете в игре что-то неприличное, держите это при себе, ладно?

#### Вниманию родителей!

Поскольку игры про Ларри не годятся для вашего потомства, мы настоятельно рекомендуем созданную тем же Уиллом Лоуном игру для семейного просмотра — *Tom's Passage*. Она кристально чиста, подходит для всей семьи и заставит смеяться и вас, и детей — хотя и в разных местах!

(Прочитано на Web-сайте компании Sierra.)



#### Отель La Costa Lotta

А как хорошо все начиналось!.. Только Ларри отянулся на полную, наконец достигнув вершины блаженства с непотворимой Шамарой (он прихватил ее из *Larry 6*), как все опять пошло вверх дном: усилив бдительность ужасера неумными ласками, обманщица под предлогом новой сексуальной забавы приговорила несчастного сползти с кровати и ушла, посмеявшись над его мужскими достоинствами, очистив его бумажник и записав ради шутки бедняге в зубы горящую сигарету.

Бывают случаи, когда курение — единственный шанс сохранить здоровье. Если бы наш герой сумел спокойно доломить навязанный ему бечок, может, ничего и не случилось бы, однако Ларри, как истинный любитель бега трусцой, поперхнулся, закашлялся и выплюнул горящую сигарету прямо на кровать.

Незачем и говорить, что из этого вышло. Охлажденный пламенем, закованный в наручники, воящий, извивающийся — таким достанется нам Ларри в начале *Love for Sail*!

Руки у него, конечно,

заныты, зато ноги свободны — посмотрите, как он ими сучит! Взгляните на столик справа — там лежит замечательный набор для рукоделия, в который входит большущая иголка. Берем набор, открываем

его (вызвав инвентарь — *Ctrl+I* или просто щелчком правой кнопкой мыши) и достаем иглу (щелкаем на "Hair Weave Kit" в инвентаре, а потом — на "Орел").

Увы, этой иголкой наручников не открыть. Слава Богу, у Ларри есть еще одна нога, а при кровати — еще один столик, с другой стороны. Прихватаем с него шпильку сомнительного назначения и спихнем иголку



(щелкаем на "Vice Grips", выбираем "Use", а затем "Needle"). Отмычка готова! Ловко орудуя пальцами ног, Ларри запросто оторвет ею наручники — дождитесь только, пока он немного успокоится, щелкните на наручниках (должна появиться надпись "Handcuffs"), выберите "Use", а потом "Bent Needle".

Страдаец свободен, но пожар бушует вовсю, и до двери Ларри не добраться — наш герой прижат к окну, а пожарные снизу требуют, чтобы он немедленно прыгнул на растянутый





брезент (подумаешь, 40-й этаж). Даже и не пытаетесь залить огонь водой из аквариума с дохлыми рыбками, открыть балконную дверь (разбить ее стулом). Без толку! Щелкните на стекле, выберите "Other..." и введите "break".

Безный Ларри! Со всей дури головой в стеклянную дверь! И все это ради того, чтобы сигануть с сорокового этажа на кусок брезента и, отрикошетив, оказаться на огромном куче! Ну и куда дальше, вытаскивать иголки? По ходу дела наш Ларри успел подобрать буклет, приглашающий любителей красивой жизни в морскую круиз. Только этого ему и не хватало! С кукла — на пароходе. Славный путь!

#### Лайнер PMS Bouncy

Итак, Ларри спускает на борт корабля, где будут разворачиваться все дальнейшие события. Естественно, первое, что он здесь получает, — смачная пощечина. Не менее естественно и то, что закончит он путешествие (если вы будете достаточно сообразительны и усердны) в объятиях той самой ослепительной капитанши, которая сейчас с таким смаком засветила герою за неосторожно брошенное слово.

Да, на такой посудине и с такой женственной командой Ларри есть чем заняться! Кстати, в следующем эпизоде интеллигент сообщит нашему неугомонному парнишке, что его каюта занята, и ему предложено занять другую, куда больше. Даже мы знаем, что следует ожидать после таких заявлений (хотя и не осилили всех предыдущих Lagus), а вот сам Ларри почему-то не догадывается и чуть ли не прыгает от радости. Тем более, что каюту он увидит еще не

скоро — стоит вам несмело поблуждать по холлу, как из весь корабль проглотит объявление о том, что все желающие провести следующую неделю, усталая капитанша Thugh в ее апартаментах, должны

явиться в салон (!).

Щелкните правой кнопкой и выберите из появившегося списка "Map" — перед вами карта PMS Bouncy, которая позволит вам легко перемещаться по судну. Салон находится в середине второй палубы. В правом нижнем углу покажется картинка с подписью "Proud Lil' Seaman Lounge". Бегом, а то капитанша ускользнет! Нужно просто щелкнуть, когда обозначающий салон квадратик будет красным.

Здесь очень уютно. Скамейки в виде пиратских сузукко, бутаторские пушки, а на стене, решеной, как и весь салон, в красных тонах, стоит наш старый знакомый интеллигент Питер и объясняет правила состязаний. Победитель конкурса TMT (Thugh Map Trophy) и будет тем счастливым, которому капитанша доверит организацию своего досуга на ближайшую неделю.

Когда интеллигент замолчит, хорошенько осмотритесь. Среди сузукко в левом ряду прыгает что-то красненькое в полосочку. Щелкните на нем! Ну вот, вы уже начали играть в безбронную игру "Where is Dildo?". То длинненькое, олетое в полосатый костюмчик, и есть заветный Dildo, а всего их здесь разбросано 32. Что такое Dildo, а вы объяснять не стану (хотя трудно и по виду догадаться). Найдя его, идите в дверь, расположенную под сценой, — окажетесь на верхней палубе. Те счастливы, кому игра досталась на "родном" диске, в коробке и с примочками, а не на "болгарской" подделке, могут насладиться запахом моря, слегка прожидая ногтем по волшебному устройству под названием CyberSniff 2000 — это

такая разделенная на квадратики карточка, позволяющая не только видеть и слышать то, что происходит вокруг Ларри, но и подключать к игре обоняние (на самом же деле еще неизвестно, кому больше повезло).

Палуба украшена замечательной растительной скульптурой — декоративные кусты в кадках остринки так, чтобы напоминать различных животных. В одной из кадок таится очереда Dildo. Теперь нужно идти налево — отведите курсор к левому



краю, чтобы на экране появилась стрелка, и щелкните. Ага, застеленный адикс с пожарным шлангом! Откройте его (щелкните и выберите "Open") и ставьте шланг — кто знает, вдруг пригодится, а здесь он все равно валяется без дела.

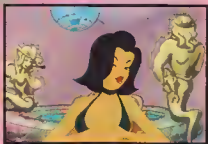
Наверняка за это время на экране уже появилась оборотистая пиратская дама с катастрофическим отсутствием зубов, маля и левой ноги. С ней надо поговорить. Обсудите ее предложенные темы. Во-первых, вы узнаете, что ее зовут Пегги. (Бестолковый Ларри, конечно, решит, что имя происходит от "peg" (деревянная нога), но добрая женщина быстро его поправит, объясняя, что Пегги — просто уменьшительное от имени Маргарет. Если бы не обилие ненужных выражений, которыми она украшает свою речь, разговор был бы куда короче.) Во-вторых, надо расспросить о трагических обстоятельствах, приведших к утере одной из ее конечностей. Итак, если смешать нехорошую вещь под названием KZ Sexual Lubricant и какой-нибудь



дезодорант — получится взрыв, достаточно сильный для того, чтобы оторвать толстую ногу. Если хотите, можете поговорить еще о чем-нибудь, выбрав "Other...", например, введите слово "captain", чтобы Ларри мог послушать самое красочное описание того, чем занимается вышеупомянутая командирша в то время, как честные девушки вроде Пегги надвигаются на работу. Когда беседа вам наскучит, просто выберите "Goodbye".

Продолжаем прогулку по палубе. Здесь тоже прыгает маленький Dildo — за кадкой с зеленой овой. Кстати сказать, овца причудливо украшена плавающим куклот (существуют на самом деле). Сорвите парочку, хотя овца, наверное, трудно будет без них обходиться.

Видите утрированно малого справа? Задача этого усатого бездельника — развлекать деток, делая для них игрушки из воздушных шариков. Увы, деток в этом круизе нет (поскольку им не место на таком похабном судне), да и жонглинг, которых делает этот усатый зануда в бермудах, весьма однообразен и напоминает одно и то же — то самое, что и Dildo. Беседа с ним — последнее неизбежное развлечение, которое может позволить себе Ларри до начала конкурса. Теперь все







его силы должны быть брошены на достижение заветной цели, пролажающей сейчас в своей каюте рядом с рубкой.

Список составленный есть на специальной магнитной карточке TMT scogard, которую Ларри выдала для участия в конкурсе. Шелкните на названии соревнования — и сразу же окажетесь в нужном месте. Однако пока вступать в битву рано, надо провести полготовительные работы.

## LoveMaster 2000

Пора Ларри познакомиться с самой таинственной женщиной PMS Bouncy —



библиотекаришей Victorian Principles. Совершенно непонятно, что это надрава в ротовых очках и с воротничком-стойкой делает на таком веселом судне. Остается только надеяться, что поплава она сюда не случайно, и кому, как не Ларри, покорительно женских сердец, сокрушительно девственности, разбудить ее второе, несправедливо



подавленное, немалосытное "и"?

Самой собой, библиотекаря обитает в библиотеке. Найдите Library на карте (прямо за холлом с роудом и бассейном).

Загляните за часы — там причтены еще один Dildo. Рассмотрите книжки на полках — читать их Ларри все равно не будет, но их краткое описание расскажет вам о многом. Все изучив, двиньтесь дальше по коридору, в кабинет самой Victoria.

Поговорите с ней. Милая женщина любезно ответит на любые вопросы, но даже самый маленький намек на флирт вызывает у нее откровенную тошноту. Конечно, Ларри в это ни за что не поверит. Он-то знает, что беседы о сексе не могут вызывать ничего, кроме искреннего здорового интереса. Однако книжный червь есть книжный червь, и путь к его сердцу лежит исключительно через печатное слово.

Выберите "Other..." как тему разговора и введите любую глупость. Ответственная Викторина немедленно отвернется к компьютеру и начнет искать соответствующую книжку, а поскольку машина у нее древняя, и стоит на

ней дедушка DOS 2.0, времени на эту операцию уйдет изрядно. Пока левша работает, быстренько схватите с конторки клей (Mucilage) и... уложите, поскольку предложить непреклонной библиотекарише что-нибудь для общего развития мы ничего не можем. Следуйте прямо в холл. За одной из колонн прячется полосатый Dildo — непременно вытащите его оттуда.

Пора нашему Ларри вылезти из своего замечательного одеяния и немного позагорать. Идем в бассейн (Clothing Optional Pool). В раздевалке в кустах скрывается очереда полосатый сюрприз. Взяв его, подойдите к ответственному за гардероб

громиде в плавающих и поговорите с ним о проблемах пожарной безопасности. Дело в том, что в полистриловом костюме загорать никак нельзя — пол лучами жаркого тропического солнца ткань может воспламениться. Плавки Ларри забыли, да и не принято здесь ходить в плавающих, а остаться без всего герой стесняется — предпочитает более интимную обстановку. Добрый охранник Дик выдает ему некое пляжное приспособление со словесным хоботом и ушами, отчего Ларри будет чувствовать себя еще хуже.

Завснувшись в полотенце, наш подполечный посетит к бассейну... чтобы прийти на помощь попавшей в беду прелестной и совершенно нагой незнакомке. Белой девушке в глаза попала жидкость для загара, и она со стонами шарит в воздухе руками, надеясь изгнать ее на полотенце. И наткнется, поскольку Ларри, увидев такое великопение, разумеется, не преминул подойти поближе. Ну что за прелестная эта плаваки! И что за прелестная Дрю Бэрингмор — кажется, даже прикрывающий Ларри слинок это оценил.

Поговорите с ней. Оказывається, эта божественная нагота — перманентное состояние прелестной Дрю в круизах. По прибытии на судно она сразу же свалит вниз на хранение, чтобы провести все путешествие наедине с солнцем. Она нежится весь день в шезлонге, работая на своем лэптопе (Дрю — девочка очень усевая, и прочитает Ларри целую лекцию о происхождении того рода плавок, в которые он случайно попал). Так что мисс Бэрингмор не имеет ни шанса покинуть бассейн (а в значок, и навестить Ларри в его каюте), пока не получит свою одежду назад.

Неприменно дайте Дрю возмозножнотее заказать у бармена Gigantic Erection. Эй, эй, это вовсе не то, что вы (и бармен) подума-

ли. Это такой коктейль, который пьют через мороженый банан. Запомните: самое главное качество этого напитка — его длительное изготовление, и это Ларри скоро пригодится.

Попробуйте ослоджить у Дрю книжку, которая лежит рядом с ней на столике. "Эротические подвиги Геркулеса" — именно то, что нам нужно, чтобы разбудить спящую красавицу Вики. Увы, Дрю ее еще не прочитала и отдавать не хочет.

Придется дожидаться, пока она ее изучит, а до того заняться чем-нибудь другим. Уходя, бросьте взгляд на журнальный столик у перил — на нем лежит журнал Peoples, а в журнале есть упоминание о выступлении дуэта Juggs. С этими душечками мы тоже еще увидимся!

Пора Ларри посмотреть, что за кино предложили ему взамен заказанной, и вообще — какой может быть каюта под номером "0"...

Как бы вы ни были потрясены размерами и уютном новых апартаментов Ларри, не забудьте поймать маленького Dildo — он прячется за ведром. Если у вас крепкие нервы, можете понаблюдать, чем здесь пахнет, прийдя на койку, послушать, как каплет вода из труб, и даже попробовать использовать унитаз (не рекомендуем). Между прочим, сливая труба этого ужасного механизма заткнута баллончиком Silicone Lubricant. Возьмите его — все равно туалету вам уже не попользоваться. Заберите и туалетную бумагу, которая висит рядом...

Слишком грамотная Дрю читает быстро, и, возможно, пока Ларри долаживал сортир, она закончила свою книжонку (для кого-то легкое чтение, а для кого —







Prowess).

Как здесь весело! Какой спортивный азарт! (Владельцы фирменного комплекта, поскребите квадратик?!). Даже Dildo заинтересовался — вон он, висит над четвертой кабинкой.

учебное пособие). Проверим.

Возвращаемся к басейну, надеваем на Ларри любимого слоника и снова просим у Дрю книгу. Точно, она с ней уже расправилась и готова уступить. Берем томик, одеваемся и бежим к Вики в библиотеку.

Заставьте ее поскрести отгавурить с компьютеру (выбрав "Other...") и набрав любое сочетание букв) и сканируйте занудную книгу, лежащую сверху пачки высококачественной литературы, которую Вики отобрала для себя (на конторке слева). Если библиотекарша уже повернулась, попросите ее поискать что-нибудь еще.

Вызовите инвентарь, шелкните на кинте и выберите команду "Remove Jacket". ЕСТЬ! Ларри снял с занудной книги суперобложку. Теперь шелкните на "Супере" и выберите "Use". "Юзайте" обложку надо, разумеется, на "Erotic Adventures...". Теперь под обложкой с гордыми словами "Proud and Proud" скрывается легкомысленное исследование типичных сексуальных похждений.

Шелкните на пачке книг, выберите "Use" и положите на столпу полученное безразличное чтение.

Вики надо дать время, чтобы разобраться, что к чему, поэтому Ларри может смело идти в свою каюту, не боясь пропустить что-нибудь интересное. За унитазом его ждет новый Dildo.

Отдых отдохном, а надо заранее найти местечко, где библиотекарше будет удобно применять свои новые способности (если Ларри преуспел, конечно).

Достаньте карту или TMT scorecard и отправляйтесь туда, где проходит конкурс LoveMaster 2000 (Sexual

Улыбающаяся похаживая красными губками машина в углу — это Cardreader, вроде турникета в метро. Шелкните на рюкзике и используйте TMT scorecard.

Ларри, Ларри, бедный теоретик! Вряд ли капитан захочет проводить время с конкурсантом, получающим в самом ответственном состязании два очка из тысячи возможных (для других).

Нажав на зеленую кнопку, Ларри отправится отдыхать в каюту — потому что он СТРАШНО устал. Там в киче утешения его ждет еще один Dildo (прячется за трубки в левом углу).

Ну что же, если горя не идет к Магомату, Магомат заходит с тыла: пора посмотреть, что стало с Вики за это время... Ага! Думаю, вы уже почувствовали, что в библиотеке несколько изменилась атмосфера. Вот и Dildo лишний появился (справа).

Зеленоглазая вампирица Вики, окруженная самыми несерьезными приспособлениями и самыми нечитабельными книжками, ждет своего спасителя на том же месте. Ох, как она готова его отблаготворить! Ух, как она его отблаготворила! Уж ей-то никто не посмеет бы поставить два балла! (Учтите, что подобную реакцию вызывает... банальный разговор о погоде.)

Чувовище, которое Ларри разбудил в этой окаянной недотроге, оказалось столь неукротимым, что несчастному просветителю пришлось возвращаться в свою каюту за номером "0" прямо-таки нагишом, как Дрю Бэрингмор. (Добрая Вики в качестве компенсации выделила ему "Jacket" — а какой jacket может быть у библиотекарши! Очередная суперобложка, разумеется.

Можно представить шок почтенной старой деви, когда столкнувшийся с ней в коридоре Ларри от ужаса разорвал этот жалкий фиговый листок пополам, представ перед ней во всей своей красе!

Слава Богу, у Ларри в кювете целый запас белых полистироловых костюмов, которые, как известно, не мнутся и не протираются. Одевшись, снова проведайте Вики, поскольку Ларри, само собой, надеется на повторение.

Увы, за это время обоглаженная Викторией слегка осознала, что к чему, и больше с Ларри знаться не хочет. Она, видите ли, за это время стала "наиболее сексуально компетентным лицом на этом судье". С одной стороны, это, конечно, не может обрадовать Ларри, с другой — дает ему



неплохой шанс воспользоваться новыми возможностями супербиблиотекарши другим способом.

Побеседуйте с Вики о сексе. Намекните, что даже если она и слишком хороша для Ларри, но самой сексуально продвинутой на корабле ее все равно называть рано. Пусть докажет свои возможности в честном состязании: забьет всех на конкурсе LoveMaster 2000 (том самом, где Ларри опозорился).

Она бы и рада, но члены команды не имеют права участвовать в соревнованиях, и им не выдают TMT scorecard. Ну это уж точно отговорки. Ларри охотно представит ей свою карту, чтобы она могла задать всем жару.

Как вы уже поняли, победа в самом важном конкурсе — у Ларри в кармаше: Вики учинила такой погром в той



самой кабинке, из которой в прошлый раз вывалился жалкий Ларри, что даже табло не выдержало, не говоря уж о ее несчастной жертве.

Плавьте, чтобы она одарила Ларри ледяным взглядом — картонка-то была его, и капитанша стала на шаг ближе.

### The Best Dressed Man Contest

Теперь Ларри надо доказать, что он самый крутой модник на этом развратном пароходе. Сходите, посмотрите, где проходят соревнования: найдите это место на карте корабля или шелкните на названии конкурса на TMT scorecard.

Конечно, и в этом строгом зале со сканером, кучей компьютеров и вращающихся с тихим шорохом пленок прячется маленький Dildo (он совсем рядом с Ларри).

Симпатичный манекен возле сканера скрывает ручный cardreader вроде тех, что используют у нас в валютных магазинах. Где он его прячет, не скажу, замечу только, что любить его можно, расстегнув молнию. Используйте его с TMT scorecard, и... вряд ли в наше время удастся легко доказать, что полистирол — лучшая ткань для летнего







костюма. Придется Ларри поднапрячь — не переодеться же!

Найдите на карте бальную залу (Captain Queeg's Ballroom) и отправляйтесь прямо туда. Очередной Dildo притаился на сцене, лобуется на ревящих в бассейне со стеклянным полом купальщиков.

Никакого бала здесь нет, а стоит мольберт, за которым сидит девица, красивая, как фотомастер, и нахальная, как все француженки. Она и есть модель, права, бывшая. Джейми Ли Коутс оставила полум, чтобы стать модельером, но дерогальный Келвин Клоун украл у нее идею весенней коллекции, и теперь она изнывает от творческой импотенции, пытаясь новых идей у нее нет.

До чего же глупая девушка! Новая идея стоит перед ней, и они вполне могут помочь друг другу. Выберите "Other..." как тему разговора и введите "leisure suits".

Да, да, вот оно, спасение, вот он, шанс посматривать ненавистного Келвина! Уж предлагать публике полистироловые костюмы в стиле Ларри ему никогда не придет в голову. Завоздка только в одном — где раздобыть эту редкую драчу, чтобы Джейми Ли могла создать модель для показа?

Если вы хоть чуть-чуть походили по кораблю, то наверняка уже побывали на

мачте, а если уже побывали на мачте, то видели паруса. Ну уж теперь-то, прочитав эти слова, вы точно поняли, из чего эти паруса сделаны. Осталось только отрезать кусочек и принести его мастеру из Коутс.

Отправляйтесь в Сад скульптурных копий (El Replicant Sculpture Garden) — он перед казино. Сад украшают два классических шедевра: Давид из... вышедших из употребления карт и Венера Милосская из... Инеральных копий. Dildo прикоснулся к ноге Давида. Возьмите.

Между прочим, у Ларри



есть возможность немного напакостить и zase. Внимательно посмотрите на испорченную ступню кистиной Венеры и вытащите у нее из пальца ног пару костей. Каков эффект! Помогите, именно такие действия принято называть "актами вандализма".

Выйдите в главный зал. Еще одного Dildo можно найти около огромных книжек. Щелкните на нем и возвращайтесь в Сад скульптур. Скульптор лопает дерюжку (и "отпакостит" ее), так что Ларри может без помех забраться на лес и стащить из его ящика с инструментами отвертку.

Пойдя по неверной дорожке, трудно остановиться, и теперь путь Ларри лежит туда, где, будь мы в роллах края, висела бы табличка "Посторонним вход воспрещен" — найдите на карте место под названием "Employees Only".

Здесь очень уютно, стоит с десяток систем защиты, включая лазерную и артиллерийскую, и висят портреты прежних победителей Thugh Man Trophy (среди них... Билл Клинтон и другие достойные люди).

За всеми системами защиты расположена тяжелая бронированная дверь, ведущая туда, куда, собственно, вход и запрещен. Ну что я могу сказать? Просто закурите, наберите побольше воздуха и нагло двигайтесь вперед — валут пронесет!

Лопает ваш Ларри до двери? Не тронула его вся эта страшная техника? Поздравляю! А дальше что? Как открыть дверь? Пере-станьте мучительно сообра-жать, где взять ключик. Всегда лучше рассчитывать не на свою сообразитель-ность, а на чужую глупость и неаккуратность.

Щелкните на двери, выберите "Other..." и наберите "push". Вот и все — какой-то бездельник просто забыл ее закрыть.

Кроме Ларри, сюда проник и полостак Dildo (за стулом справа). Посмотрите, что лежит на столике. Прежде всего, там лежит баллончик K2 Sexual Lubricant (рылон с кофевар-кой) и специальный провод с двумя "крокодильчиками" — сто использовать в казино, чтобы не допустить jackpot'a. Возьмите и то, и другое.

Не забудьте бросить взгляд на шкафчики, и обязательно полюбопытствуйте на преступную капитаншу. Изображенную на висюках на стенах и холодильнике постерх (самые разные и привлекательные виды).

Настал момент подойти к ней поближе, посетив мостик (Bridge).

Заберитесь по лестнице на самый верх, полюбопытствуйте на паруса. Разумеется, стопро-центный полистирол! Жалко, что паруса не поднять и от них нельзя отрезать ни кусочка. Сходите в рубку, чтобы посмотреть на управление. Никакой возможности поднять паруса там нет, зато есть еще один Dildo и страшный володы, стережущий рубильники.

Выйдя из рубки, Ларри, если оглядится, сразу

застит распределительный ящик на стене — под фальшивым спасательным кругом. Открываем его отверткой ("Use", потом "Screwdriver") и снимаем с ящика крышку.

Так, два предохранителя. Один отвечает за промкого-морители, другой — за паруса. Если на первый нагрузка, судя по неперекрывающимся волнам, колоссальная, то второй прозвывает в бездей-ствие. Вот если бы наоборот! Или хотя бы вместе! Достаем провод с крокодильчиками и замыкаем пробки.

Посмотрим на эффект. Забирайтесь на мачту и ждите, пока будет сделано объявление. Ура, работает! Но не забудь же оторвать этот полистирол от мачты! Отверткой его тоже не отковырять. Короче говоря, придется белному Ларри спускаться вниз и идти в столовую — искать ножик.

Найдите на карте обелен-ный салон (The Heaving Ho').

А здесь неплохой. По стеночкам шеллакский стол, в центре — ледяная скульпту-ра, с потирающим реализ-мом отображающая резную капитаншу Thugh без лишник покровов. В принципе, у Ларри есть возможность лизнуть ледяную капитаншу, но вы бы не советовала вам так рисковать.

В дальнем конце зала — дверь, куда не пускают лиц "до 18 лет" и нашего Ларри. Можно прижать к ней ухо и послушать, как там несею. Дверь заперта намертво, так что герою в своих усялах придется довольствоваться ледяной мисе captain.

Найдите на столе с закусками блюдо с бобами (Bean Dip) — единственное, что Ларри пришлось здесь по вкусу. Приятного аппетита! Можете теперь щелкнуть на Ларри, и... владельцы CyberSniff 2000, на этот раз я сам действительно не вымудю! Все-таки покажите человека и дайте ему решить свои проблемы, выбрав "Fart".

На одном из столов, разумеется, есть самое важное "блюдо" — заветный Dildo.

Справа стоит противный





китайца со сладенькой улыбочкой и ушасть желейных потрескавшей свинойкой — вот она, рядом, шурит глазки, завив хвостик пружинкой. Попросите буфетчика отрезать вам кусочек... восклицательный поросенок оказался не более чем крышечкой, а под ним стоит банка мясных консервов s'Rock — до боли знакомый студенческий, розовый свиной пахнет Рискните, съешьте порцию (чего уж терять после бобов), а потом еще одну. Буфетчик пойдя за новой баночкой, и тут-то у Ларри появится возможность взять огромный, острый, страшный мясной нож. Именно то, что нужно, чтобы пролезать в парусах кораблю дырку.

Среди свисающих сверху сомнительных сарделек есть одна в лопаточку — думаю, вы ее узнали. Основание весельчака Dildo, и, чтобы добро не пропадало, стащите лампочку из нагревательной



лампы. Набрав все это в карманы, возвращайтесь на мостик. Залезьте на мачту, ждите объяснения. Используйте нож на парусах.

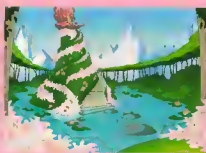
Можете даже и не стараться, не торопитесь зря — все равно недотепа Ларри не сможет спускаться до того, как паруса упрягут его и плотно сплелают, прижав к мачте. Ну, унитывая в какую-то кашу погосили нашего любимца, это не худший способ провести ночь — а провести ее приклясть, поскольку больше объяснений не ожидается до самого утра.



Шлепнувшись на мостик с зальетным полистиролом за лагуной, Ларри, конечно, не останется ничего другого, как радостно побегать в белую залу и обрадовать Джейми Ли. Отдайте ей ткань...

прошлый раз? Увы, безжалостно Джейми Ли просто содрала с него одежду, чтобы сделать по ней выкройку. Может быть, хоть в этот раз наш бедный нулист ни на кого не наткнется! Нет, ну почему, почему первым встречным должна была оказаться именно Пегги-пиратка? Несомненно, это не та особа, которую Ларри хотел бы потрестить своими достоинствами.

Возвращайтесь к Джейми Ли. Что такое? Дверь заперта, Джейми ушла... Нет, на двери записка: "Жду за сценой". За сценой так за сценой. Эй, она же сказала ЗА сценой, а не НА сцене! Впрочем, тоже неплохо — наконец-то Ларри ослепили по достоинству. Ой, нет, к такому бремени слыши вы еще не готовы. Оставьте в покое его костюм!.. Увы, обезумевшие фанаты разодрали очередной костюм на мелкие кусочки, и Ларри опять попытается прошмыгнуть проторенной дорожкой. И,



как всегда, прямо у каюты сталкивается с корреспондентом газеты Inside Edition.

В любом случае, хамское поведение публики должно вас (и Ларри) убедить, что благодаря Джейми Ли и парусам взгляды на моду несколько изменились, и теперь Ларри может смело залезать в скаклер на конкурс на лучший костюм.

Вот так! Все в природе относительно, даже красоты. Ларри стал несомненным победителем в этом сложнейшем состязании и еще на шаг приблизился к престалам разбормой капитанции.

(Кстати, при каждом посещении балльной залы там будет появляться новый Dildo — один за стулом, другой за статуей.)

В общем, Ларри уверенно выходит в лидеры, и теперь ему надо показать себя в азартных играх...

— **Наталья Дубровская**

(Окончание следует.)

## 5-18-25... Сесам, откройся!

Заражаетесь! Вас беспокоит большая поклонница игры LightHouse. Из вашего материала мы узнали, как открыть сейф, но у нас все равно ничего не получается. Если можно, несколько конкретных вопросов

- 1) "Вправо" — это по часовой стрелке?
- 2) "Влево" — это пять щелчков или до цифры "5"?
- 3) Можно ли открывать сейф, делая остановки в наборе?
- 4) "18 влево, минуса ноль" — значит, перейдя через 0?
- 5) Нужно ли перед набором следующей цифры делать паузу или какую-нибудь манипуляцию?

**Семья Герасимик,  
Ростов-на-Дону**

С начала нынешнего года фанаты (и просто жертвы) LightHouse буквально заволокли стены квестов просьбами о помощи. Залезные нажиманием кнопки и сотой за пикселями, бойцы не могут открыть сейф в доме Крика (в самом начале игры). Вернее сказать, мастера разобрались на тех, кто, подобно мне, прокинул этот момент безо всяких проблем, повернув рукоятку сейфа в разные стороны минут десять, и так, что крепко засел на этом месте, потому что ЗАДАЧА С СЕЙФОМ НЕ ИМЕЕТ КОРРЕКТНОГО ЛОГИЧЕСКОГО РЕШЕНИЯ.

Итак, еще раз то, как открыть сейф.

1. Установите максимальную яркость картинки (она регулируется на экране с помощью).

2. Подойдя к сейфу, сохраните игру.

3. Сделайте 4-5 полных оборотов ручки по часовой стрелке. Эта же операция стирает ранее неправильно набранную комбинацию.

4. Остановите ручку на цифре "5". Как вы понимаете, для того чтобы ее достичь, вам придется поворачивать ручку от нуля направо (по часовой стрелке).

5. Совершенно не обязательно добиваться того, чтобы каждая цифра набиралась одним щелчком мыши. Вполне допустимо переводить ручку постепенно, с остановками на каждой цифре.

6. Цифра "18" содержит ничем не объяснимую "подложку": на самом деле фактически ее нужно набрать

дважды: сначала вы достигаете ее, идя от пятерки налево, затем, ПРОДОЛЖАЯ ДВИЖЕНИЕ ПРОТИВ ЧАСОВОЙ СРЕЛКИ (т.е. налево), ОПИШИТЕ ПОЛНЫЙ КРУГ И СНОВА ВЕРНУТЕСЬ К ЦИФРЕ "18". Цифры видны довольно плохо, поэтому убедитесь, что вы "попали" точно (7). Теперь по часовой стрелке дойдите до цифры "28" (здесь подвоха нет! Просто прощелкайте от 18 до 28) и остановитесь. Если все сделано правильно, сейф откроется, и картинка автоматически изменится.

Дорогие! Мессежачик — профессионал почтенный, а вы, если наконец продвигаетесь, сможете смело претендовать минимум разряд на претендента.

— **Ольга Цыганова**



# < МОНИТОРЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ >

## ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ GAME EXE

### КЛАДЕТ ГЛАЗ НА МОНИТОРЫ

(мультимедийные и не очень)

Согласитесь, прежде чем отправиться в магазин за 14-, 15-, 17-дюймовым чудом от Sony, Philips, Goldstar, ViewSonic или Samsung, было бы совсем не лишним ликвидировать безграмотность в самих "мониторных" знаниях. Ибо кому же из нас потом за этим аппаратом долгие часы класть глаза, измученная фронтальная лампочка или колонированная нелепая планета? А планета-таки (в буквальном смысле) придется, если, что-то не жжж или что-то недовольно, вы примякнетесь с вакуумкой...

Итак, наша доблестная тестовая лаборатория не воспринимала за труд окунуть взглядом многообразие живущих ныне в городе-гиганте Москве мониторов, дабы отделить зерна от плевков...

#### Как в часах...

Как водится, начнем с физических принципов построения изображений, которые наши сегодняшние "подопечные" призваны демонстрировать

За годы компьютеризации использовались несколько принципов, однако сегодня широко применяются только два: "как в электронных часах" и "как в телевизоре". "Как в часах" — это жидкокристаллические панели. Их работа основана на том, что жидкие кристаллы способны при пропускании тока становиться непрозрачными. А остальное — дело техники: светофильтры надевают изображение цветом, для улучшения качества используются тонкие пленки слоев в один кристалл, и так далее и тому подобное. Заострять на этом внимание не очень-то и нужно, поскольку ЖК-панели (или LCD) приличных размеров довольно дороги (особенно цветные) и используются в основном там, где без их легкости и компактности обойтись просто невозможно — в портативных компьютерах.

строчка за строчкой рисуется картинка. Именно так работает подавляющее большинство компьютерных мониторов, которые и тестировались.

Несмотря на общие физические принципы, мониторы по многим параметрам значительно отличаются от своих "родственников" — телевизионных приемников. В первую очередь — по разрешающей способности. Строго говоря, этот параметр характеризует не столько монитор, сколько видеосистему компьютера, а которую входит и видеокарта. Но если другой ее параметр, а именно число одновременно отображаемых на экране цветов, напрямую относится к видеoadapterу (благодаря аналоговому кодированию цвета современные мониторы способны отображать любое количество цветов), то разрешение определяется только схемами монитора.

#### ...или как в телевизоре?

"Как в телевизоре" — это мониторы, использующие электронно-лучевую трубку (ЭЛТ, CRT, или кинескоп). В последней с помощью электромагнитных полей по экрану бегают "лучи" (в цветных дисплеях — три луча), меняющих от точки к точке свою интенсивность. Поверхность кинескопа покрыта специальным веществом, способным светиться под воздействием этого пучка (в цветных мониторах применяются три различных вещества, светящиеся тремя разными цветами). Так точка за точкой,

#### Разрешение

В самом деле, если известно, что аппаратура, управляющая электронным лучом, способна обеспечить в одной строке развертки, скажем, не более 1280 точек, а число таких строк может быть не большим, нежели 1024, то максимальное разрешение видеосистемы составит 1280x1024, и ни точкой больше. В телевизорах же разрешение жестко ограничено стандартами на передачу телевизионного сигнала. Поэтому размер кинескопа (другой важный параметр) в телевизионном привинчике влияет только на размер картинки, а в мониторе он во многом определяет, какие видеорежимы можно реально использовать в данной видеосистеме. Проще говоря, что



толку, если 14-дюймовый монитор способен работать с разрешением 1280x1024, если уже в режимах с разрешающей способностью 1024x768 детали изображения на экране столь мелки, что... верно, надо ломать глаза.

К слову, для 14-дюймовых мониторов самым предпочтительным является разрешение 800x600 точек; диагональ в 15 дюймов более всего "дружит" с разрешением 1024x768; а счастливые обладатели 17-дюймовых дисплеев могут чувствовать себя комфортно при использовании видеорежимов с разрешающей способностью 1152x864 и даже — 1280x1024.

#### Реальный размер изображения

При посещении магазина не забудьте еще об одной очевидной, но часто забываемой детали: реальный размер изображения почти всегда меньше паспортного размера кинескопа на дюйм-полтора, и происходит это из-за скантовки. Бывали случаи, когда 15-дюймовая модель имела меньший реальный размер экрана, нежели 14-дюймовая...

#### Точка на мониторе

На что еще стоит обратить внимание? На банальную истину: точка изображения — это вовсе не точка из курса геометрии в отличие от последней она имеет собственные размеры. Причем размеров у нее два: логический и физический. Логический размер получается, если разделить длину строки развертки на число точек в ней в наиболее используемом видеорежиме.

Размер физический — это величина постоянная для конкретной модели монитора. Обычно в цветных мониторах три пятнышка чистых цветов расположены в вершинах равностороннего треугольника. В

этом случае размером точки считается диаметр описанной окружности. В кинескопах вроде Trinitron<sup>®</sup>овских (разработаны компанией Sony) используются горизонтальные полосы основных цветов, в результате точка не "треугольная", а "квадратная", а потому с размером в них еще проще.

Как бы то ни было, физический размер точки обычно указывается в паспорте изделия в миллиметрах. Нормальным ныне считается размер точки, меньший 0,28 мм (именно эту величину, кстати, наши суровые соотечественники зафиксировали в свое время как госстандарт), хотя большинство производителей идут дальше и используют точки в 0,26 или 0,25 мм. Зачем это нужно? В худшем случае — если физический размер точки больше логического, использовать этот видеорежим себе дороже — на лекарства потом разориться. Кроме того, для любого режима справедливо незатейливое правило: чем меньше точка, тем меньше искажений на экране. Имейте это в виду!

#### Частота обновления изображения и антиблик

Продолжим следить за здоровьем. Оставим геометрию, перейдем к физике. Как известно, человеческий глаз способен различать каждую стадию периодического процесса, если его частота не превышает примерно 50 Гц (то есть процесс повторится не более 50 раз в секунду). На пределе отдельные стадии уже не распознаются, но кажется, что все быстро-быстро мерцает.

Вспомните, что луч рисует картинку строка за строкой. Люминофор светиться бесконечное время не будет, даже статичную картинку через некоторый промежуток времени придется перерисовывать. А теперь представьте, что перед вашими глазами

Материал  
подготовлен  
Евгением  
КРИВОШЕЕВЫМ  
(руководитель  
лаборатории),  
Андреем  
КОЖЕЯКО,  
Александром  
ШАМУИЛОВЫМ  
и Сергеем  
ЦУЛИМОВЫМ  
(фото).



**ОНИ ПОЗНАЛИ МИР С ПОМОЩЬЮ ЯБЛОКА,  
ВЫ ОТКРОЕТЕ ЕГО С ПОМОЩЬЮ WINNOR INC.**

**Общение по видеотелефону через  
телефонные линии, Internet, сети...**

**VideumConf Pro -  
недорогой и надежный  
комплект для видеоконференций**

- VideumCam - цветная видеокамера
- Videum AV - карта захвата и оцифровки  
видео и звука(Full-Duplex audio)
- CU-SeeMe - специальное программное  
обеспечение для видеоконференций

**Master Distributor  
Trans-Ameritech**

**Центральный офис:** Москва, Б.Оочковская, 14  
Тел./факс: (095)430-9959, 430-2207, 430-2457, 430-6809  
**МЫ РАБОТАЕМ КАЖДЫЙ ДЕНЬ, КРОМЕ ВОСКРЕСЕНЬЯ**

**Наш дилер:**  
**СЕДА СОЛИД**  
Бутлерова, 40 Тел.: (095)334-9733



постоянно что-то мигает или мерцает. Приятно? Конечно, нет. Но выход найден — просто нужно перекодировать изображение с высокой частотой, чтобы глаз ничего не заметил.

Когда-то нормальной считалась частота обновления (или, по-научному, регенерации), равная 60-70 Гц, но потом специалисты справедливо решили, что этого мало, и ныне стандартом стало значение 75 Гц во всех поддерживаемых монитором режимах. Заодно канула в пелену так называемая чересстрочная развертка — когда на одном проходе по экрану луч рисовал четные строки изображения, а на другом нечетные. Фактически это снижало частоту регенерации ровно вдвое, что было отчетливо видно невооруженным глазом: при чересстрочной развертке с частотой 83 Гц изображение сильно мерцало. В большинстве современных мониторов частота регенерации во многих режимах доведена уже до 100 Гц, и это не предел. Впрочем, мы, таская лаборатория, считаем, что в любом видеорежиме за глаза хватает 75 Гц. Большие значения — для эстетов.

И об упомянутом в подзаголовке "антиблике". С ним все просто — это способность поверхности монитора отражать как можно меньше света. Качественные антиблики — лучше видно изображение, меньше устают глаза. Но антибликовое покрытие имеет и негативный эффект, слегка ухудшая цветопередачу и фокусировку. Хотя, если вы не работаете в полиграфии, вас это не должно коснуться.

#### Форма экрана и искажения

О чем мы забыли? Конечно же, о форме экрана, которая серьезно влияет на качество изображения, а значит — и на его восприятие. В разговоре выше мы условно считали ее плоской. Но это очень серьезное допущение. И хотя в последние годы разработчики

кинескопов бьются над данной проблемой, все равно передняя поверхность практически любой ЭЛТ является участком сферы, пусть и достаточно большого радиуса. В лучшую сторону отличаются уже упоминавшиеся трубки Trinitron: для них производящим телом является цилиндр, в результате чего по одному из направлений эти кинескопы абсолютно не искривлены. Дальнейший "плоскостной" прогресс будет связан скорее всего с использованием жидкокристаллических дисплеев — абсолютно плоских по всем направлениям.

Далее. Покупая монитор, все мы тайне мечтаем, чтобы он хоть что-нибудь показывал: прямоугольные "окна", четкие ряды строк текста или прямой ствол шоттана. Но на практике все оказывается не столь просто — сложность конструкции ЭЛТ приводит к некоторому количеству искажений. Наиболее типичные выглядят следующим образом:

"Бочка" — ширина изображения по центру экрана меньше, нежели ближе к краю. Чаще всего встречается "бочка" в горизонтальной плоскости, а поэтому у большинства мониторов есть возможность ее регулировки. Если же этот дефект существует в плоскости вертикальной, то обязательно проверьте, сможете ли вы избавиться от него, используя настройки

"Параллелограмм" и "трапеция" — соответствующее школьному курсу геометрии преобразование изображения из акуратного прямоугольника в одну из двух фигур. Иногда в оба сразу.

Размер изображения — увы, но далеко не всегда удается "растя-

нуть" изображение на всю поверхность кинескопа. Не страшно, если потеряется 1-2 мм, но обидно, когда размеры экрана из-за недостаточных возможностей регулировки уменьшаются значительно.

Искажения в углах — иногда геометрия бывает нарушена в каком-нибудь одном углу монитора. Это самый "неисправимый" (зачастую неустраняемый вовсе) недостаток.

#### Электромагнитное излучение, регулировка & Ся

О том, насколько сильно испускаемое монитором излучение, спорят до сих пор. Во всем мире. Некоторые эксперты считают, что монитор если и вреден, то по минимуму ("просидеть целый день, уткнувшись головой в работающий дисплей, это примерно то же, что постоять 10 минут в трех метрах от включенной микроволновой печи"). Но бережного бог бережет, поэтому большинство мониторов преподносится как Low Radiation (то есть "мало излучающие"). Сам по себе этот термин ни о чем не говорит. Излучение, которое "достается" человеку, сидящему перед монитором, естественно, будет значительно меньше излучения в зале АЭС, но ваше здоровье этот факт учитывает слабо. А фактом, говорящим о действительном соответствии монитора каким стандартам, сохраняющим наше долголетие, является сертифицированность монитора либо по MPR-II, либо по более жесткому TCO'92. Полноту заметим, что сейчас появился и постепенно завоевывает популярность новый стандарт — TCO'95, но в силу своей "модности" запрашиваемые за соответствие этому стандарту деньги пока великоваты...

Не совсем ясно, зачем простому человеку разное там энергосбережение, если при необходимости уйти более, чем на полчаса, монитор просто выключается. Однако большинство современных мониторов поддерживают энергосберегающие стандарты. Дополнительных денег за эти вещи не просят, поэтому и отказываться от них не надо. Единственное замечание: упали нас бог от приобретения монитора, отвечающего не американским, а европейским стандартам охраны окружающей среды, — вступую переплатите половину стоимости устройства.

И последнее. Если в решении предыдущих вопросов вы были предпочтительны одно и отказаться от другого, то выбрать, каким образом будет проводиться регулировка вашего монитора, невозможно в принципе. За вас все решили производители — и старья добрые ручки настройки сменились двумя-тремя кнопками, менюшками и прочими прелестями. Впрочем, человек привыкает ко всему.

#### Мультимедиа, однако...

Именно мультимедиа. Мониторы этого класса появились не так давно, примерно тогда, когда качественный звук стал неотъемлемой принадлежностью PC. Все началось с объединения в одно целое звуковых и видеокарт. Тогда же в чью-то умную голову пришла идея "скрещивания" под одним корпусом монитора и активных колонок. Получилось, вообще говоря, неплохо, по крайней мере — в плане дизайна. И место на столе освободилось, нет путаницы с кабелями. Единственное сомнение — когда мы тестировали звуковые колонки, некоторые модели по цене не так уж и отставали от неплохих мониторов, а последние стоят немалого дешевле своих мультимедиа- собратьев. Сразу вспоминается бессмертная поговорка про бесплатный сыр и место, в котором онный обретается...



У КАЖДОЙ ПТАШКИ СВОИ ЗАМАШКИ



COMTEK

Тел.: 269-17-76, 913-51-85.

Факс: 913-51-88.

E-mail: [sales@dvm.msk.ru](mailto:sales@dvm.msk.ru)

Internet: <http://www.dvm.msk.ru>

Посетите наш стенд № 3005, павильон № 3  
на выставке Comtek '97  
(Экспоцентр, 21–25 апреля 1997 г.)



**DVM**  
GROUP

DVM Group – официальный  
дистрибьютор ViewSonic



## Мониторы как они есть

310.4  
Общий рейтинг



### NEC MultiSync M700



Качество изображения этого монитора достойно самой высокой оценки, а дизайн — просто великолепен (хоть сейчас на выставку). Но не обошлось и без пары малоприятных нюансов. Во-первых, несмотря на то что аппарат считается 17-дюймовым, диагональ у него все-таки, что называется, не дотянула (до тех размеров, которые более приняты у других производителей). Во-вторых, экран бликует, будто это идеальное зеркало, что, очевидно, вредит повышая комфортность работы с этим устройством.

Монитор стопроцентно мультимедийный: здесь есть и колонки, и микрофон. Но обольщаться на счет этой самой "мультимедийности", наверное, не стоит (это, впрочем, проблема вообще всех м-мониторов): эксперты оценили качество звучания NEC'овских колонок, встроенных в монитор, как "довольно среднее".

Все остальные — чисто мониторные — параметры M700 весьма и весьма высоки. За исключением, разве что, субъективных тестов: цветопередача и четкость у этого аппарата — на самом высоком уровне. Добавьте сюда не самую великую цену и нечто неуловимое, вызывающее необъяснимое априорное уважение у тех, кто с ним работает, — и вы получите монитор-идеал, монитор-лидер. (Впрочем говоря, количество наград, честно "отнятых" этим монитором у нашей Тестовой лаборатории, превышает все мыслимые пределы. Вместе с тем, вероятно, стоит отметить и тот факт, что прежде ни одно устройство, которое проходило через руки наших испытателей, не удостоившись столь высоких оценок. — **Ред.**)

287.9  
Общий рейтинг



### Panasonic PanaSync 17MM

Приличный "домашний" монитор довольно большой экран; соответствует стандартам TC032 и (разумеется) MPR-II, среднее качество изображения; невысокая цена.

Мультимедийность и "домашность" устройства подтверждаются наличием колонок, чье качество звучания, правда, традиционно далеко не аудиофильское. Зато самой высокой оценки достойно качество антибликового покрытия (зачастую это куда важнее, нежели чистота и насыщенность звука из колонок). Заметим также, что и на остальных субъективных тестах PanaSync 17MM никогда не был среди аутсайдеров. Как практически не было и претензий к качеству изображения, демонстрируемого данным монитором.

247.3  
Общий рейтинг



### Panasonic PanaSync 4G TX-T1563PEI

Паспортные данные этого монитора впечатляют: максимальная частота синхронизации в режиме 640х480 точек — 160 Гц (абсолютный рекорд, не превзойденный ни одним из бывших в работе мониторов); в "модном" режиме 1024х768 (в котором вы скорее всего и будете "заставлять" работать эту машину) — 85 Гц, что в общем-то редкость среди 15-дюймовых "диагоналей" и т.д. и т.п.

Халь, что действительность оказалась менее поборной: "ухаживая в неказистость" левый верхний угол и муар. В результате — посредственная оценка за качество изображения. Кроме того, не все ладно с качеством антибликового покрытия — во всяком случае, у модели 17MM из того же семейства оно выше.

225.1  
Общий рейтинг



### Samsung SyncMaster 15GLe

В прошлом году эту модель активно покупали, однако в этом, мы полагаем, дела пойдут на спад: дело в том, что нынешние потребители вряд ли захотят мириться с тускловатым изображением, ибо максимальная, по мнению производителей, яркость вовсе не является таковой с точки зрения человека с нормальным зрением. Да, SyncMaster 15GLe вряд ли может похвастаться самым удобным управлением (особенно если сравнивать с другими моделями этой серии): так, данный монитор не имеет экранного меню; неестественно и то, что при регулировке вертикального размера изображения меняется и горизонтальный.

Выявлены проблемы с цветом, несидящие на совсем иной характер: похоже, что в снимках монитора имеется ошибка, в результате которой все цвета "обрезаются" до HiColor. Иначе говоря, 16 миллионов цветов на 15GLe недоступны. Хотите хороший совет? Обратите внимание на близкий по параметрам, но существенно более совершенный SyncMaster 15GLi (цена чуть выше, но данная экономия никогда себя не оправдает).





# 17 дюймов, которые потрясли QUAKE!

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ 17-дюймовый безопасный монитор

## IYYAMA Vision Master 17 PRO



### ПОЧЕМУ PRO?

1. Приставка "Pro" в названии этого монитора совсем не случайно — действительно **профессиональная** модель, что видно хотя бы по поддерживаемым максимальным частотам развёртки: так, монитор не только с лёгкостью работает в режиме 1600x1200, но и способен обеспечить весьма почтенные 75 Гц (кстати, в режиме 1280x1024 подтверждается частота развёртки 85 Гц).
2. Изумительное по качеству изображение, за что отдельное спасибо дуплексному кинескопу DiamondTron (с 0,25-миллиметровой точкой). Находясь в "родственных" отношениях DiamondTron и знаменитый Sony Trinitron тем не менее нравятся друг за друга не очень-то похожи: если первый характерен своим ярко-выраженным специально-мониторным умонастроением, то второй, увы, несёт на себе печать тяжёлого телевизионного прошлого. Известно, что у многих игроков чрезмерная яркость мониторов, основанная на Trinitron-ской трубке, вызывает быструю утомляемость глаз (а редукция яркости, как правило, приводит к снижению чёткости изображения, крап, которого как бы размыиваются). Напротив — сколько ни любишь на DiamondTron-глаза, всё как новенькое!
3. Поддержка самых разнообразных стандартов безопасности, в том числе так называемого "шведского" (MPR2) и европейского (CE).
4. Повышенный интеллект монитора, способного, например, правильно обработать отсутствие сигнала на входе.
5. Функциональные экранные меню, позволяющие откорректировать любую геометрию, регулировать сведения и мур.
6. Профессиональность модели подчеркивает и наличие разъёмов BNC (для коаксиальных кабелей).
7. Наконец, разве б стали известные суровостью приговоров ценители "железа" из лаборатории журнала ComputerUnity на этот счёт? И ведь действительно, если бы он их в чём-то не устраивал? (К слову, более серьёзных недостатков, чем повышенный физический вес и время разгона, в этой модели действительно не обнаружилось...)

**ЭТО ЛИ НЕ ПРИЗНАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА?**

## И ПОЧЕМУ QUAKE?

...а просто: в самую трёхмерную игру 90-х нужен и должно играть на одном из лучших мониторов 1990-х годов. Только здесь неубавлял объёмность великой игрушки представителем своим великолепия, чьему "виной" удивительная чёткость и цветонасыщенность изображения, обеспечиваемые монитором.

...А видели бы вы, как на Vision Master'a идет Rebel Moon Rising, специально "заточенная" под новейшую технологию MMX!

  
**INTERCOM**  
ИНТЕРКОМ

Москва, Ленинградское шоссе, д. 1  
от Выховского Т-3 (вдоль центра)  
**Компьютерный салон Datamini**  
Тел: (495) 60-8610, 150-8212  
WWW.DATAMINI.RU  
E-MAIL: info@datamini.ru

**ASUS**  
**Quantum**

**Iiyama**  
**MGA**  
POWER GRAPHICS



274.1

Общий рейтинг



## Samsung SyncMaster 15GLi

Очень качественный и относительно недорогой 15-дюймовый монитор. Споры нет, модель не самая "навороченная", но, как нам показалось, создателям этого монитора с большим удалось достичь чаемого всеми и всегда — чтобы и функциональные возможности были высоки (а этого у 15GLi не отнять), и цена не кусалась.

Монитор прекрасно подходит как для домашнего использования, так и для работы в офисе. Хочется верить, что в ближайшее время именно этой моделью начнут комплектовать отечественные PC "качального уровня" (сейчас такие компьютеры обычно продают с куда более древним 14-дюймовым Samsung 3NE).

Из замечаний в ходе тестирования недостаток: заводское значение яркости изображения занижено, что, впрочем, исправляется (жаль, что не полностью — даже при максимально возможном значении этого параметра изображение выглядит немного тусклым).

278.8

Общий рейтинг



## Sony MultiScan 100SF

Сонь есть Sony, Sony всегда Sony. Что плохого можно сказать о мониторах компании, создавшей трубку Trinitron? И все же... Очень легко доказывается, что самым большим недостатком Trinitron'ов является их высокая цена.

Это справедливо и в данном конкретном случае, хотя было замечено и кое-что другое: так, MultiScan 100SF демонстрирует не самую выдающуюся фокусировку лучей (есть, однако, сведения, что в последнее время этому недостатку подвержены практически все 15-дюймовые модели Sony); выявлены и некоторые проблемы с геометрией изображения. Выводы оставляем читателям, которые должны сами решить, нужно ли мириться с указанными недостатками, если почти за те же деньги можно купить неплохой 17-дюймовый монитор, пусть даже производства другой фирмы.

204.1

Общий рейтинг



## Packard Bell 2020

Когда-то компания, создавшая этот монитор, занималась исключительно бытовой техникой, но затем ее интересы немного изменились, и Packard Bell всецело занялся производством компьютеров и мониторов. К сожалению, последнее пока далеко от идеала. Что же касается описываемой модели, то честнее отнести ее не к 15-, а к 14,5-дюймовым мониторам: 13,5 дюйма — вот размер диагонали 2020-го монитора. Не кажется ли вам, что отсюда рождалась лучшая; недостаточно высоко и качество передачи изображения.

Наконец, выставленная оценка за эргономичность управления и дизайн тоже не с потолка взята: чего только стоит отсутствие зираного меню.

278.6

Общий рейтинг



## Philips Brilliance 17A

Завлекая сразу и без обиняков: монитор стоит своих денег. Единственный параметр, который мог бы быть получше, — сведения лучей. Все остальное — выше всяких похвал. Отмечное качество изображения, поддержка стандарта TCO'92, очень удобное управление вряд ли оставят кого-либо равнодушным. Кроме того, этот монитор — один из тех алгоритмов (а всего их было 4), что способны работать в видеорежиме с разрешением 1600x1200 (впрочем, вряд ли такая картинка, предусмотренная скорее для мониторов с диагональю в 20 дюймов (и более), понравится вам в повседневной деятельности). Куда важнее, что 17A способен работать при разрешении 1280x1024 с частотой синхронизации не менее 75 Гц, как и предписывает указанный выше стандарт.

И еще одно: колонки Philips Brilliance заслуживают того, чтобы вы не стеснялись использовать их по прямому назначению. Хорошие колонки, очень хорошие. Несомненно, качество звука до уровня музыкального центра не дотягивает, но удовлетворить способно многих. За что и соответствующая награда. Есть, правда, небольшой "мультимедийный" минус (хотя, может статься, что это плюс): в отличие от большинства мультимедийных мониторов, эта модель не имеет встроенного микрофона.



## ViewSonic 15GS

15-дюймовая модель "начального уровня" от весьма заметной на этом рынке фирмы ViewSonic. В общем и целом, мнение о себе оставила весьма неплохое (особенно если учесть соответствие стандарту TC0'92), хотя изделия того же производителя, обладающие большей диагональю, если честно, нам милее. Впечатление же от этого монитора портит муар — слабо заметный, но все же искажающий изображение.

## ViewSonic 17GA

Про этот монитор один из тестеров сказал буквально следующее: "Очень домашний". Вы можете смело расшифровать это в качестве комплимента разработчикам, поскольку именно для домашнего использования эта модель и создавалась. При этом, впрочем, качество передачи изображения, демонстрируемое "домашним" 17GA, ничуть не хуже, чем у многих профессиональных моделей. С удовольствием отметим также соответствие стандарту TC0'92, что, увы, встречается пока не столь часто. Если же учесть традиционно невысокие цены на продукцию ViewSonic, перед нами предстает изделие, от покупки которого трудно отказаться.

Монитор мультимедийный, но, право же, фирма-производитель могла бы обратить более серьезное внимание на качество звука, выдаваемого встроенными колонками. Пока они звучат не хуже, но и не лучше своих собратьев в других "ушастых" (неформальное название мультимедиа-мониторов) моделях. В силу чего заметно отстают от "звука" неплохой аудиосистемы...

## ViewSonic E655



Данная модель на сегодня может считаться уже устаревшей, и ве наверняка в ближайшее время снимут с производства: на смену, скорее всего, придет монитор 15GS, от которого E655 отстал почти по всем параметрам, кроме... качества изображения (правда, эта оценка субъективна и, возможно, будь у нас по несколько мониторов той и другой модели, картина изменилась бы в сторону более современного монитора).

Впрочем, важно отметить, что "старшие" модели E655 все-таки относительно: многие производители до сих пор выпускают несравненно худшие мониторы. А вот считать ее с производством способно на некоторое время резко снизить и без того невысокую (даже по нынешним меркам) цену, что делает приобретение именно этого дисплея весьма заманчивым.



229.1  
Общий рейтинг



265.4  
Общий рейтинг



258.5  
Общий рейтинг

**КАЧЕСТВО РОЖДАЕТ КРАСОТУ**

Компьютеры

# X-Ring, USA

Pentium с лучшими графическими акселераторами



Мониторы

## Samsung SyncMaster

не только обеспечивает скорость и комфорт в работе, но и подарит весь мир красок, когда Вы решите развлечься.

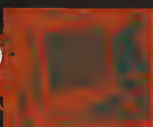
## X-Ring

Москва, Авантюрная, 57  
Телефон: (095) 273-8290, 273-1048



216.9

Общий рейтинг



## Goldstar StudioWorks 56i

Очевидно, что эта модель откинула свой век, к тому же нам, возможно, достался ненастроенный экземпляр. Плохое сведение — вплоть до "вылезания" цветов в центре экрана. Безаппетитный мур. Само собой, вытупленный хинескоп. Меню выглядит неплохо, но управляется жутко неудобным роликом. Посредственное изображение, пожалуй, не компенсируется ничем, поскольку видимых достоинств у этого монитора нет.

287.0

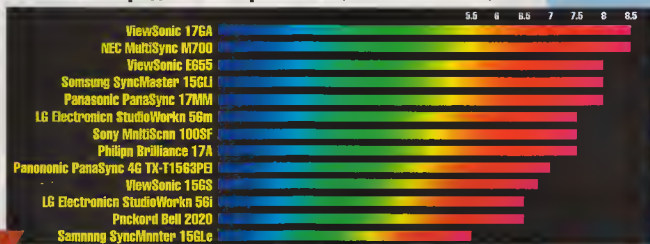
Общий рейтинг



## Goldstar StudioWorks 56m

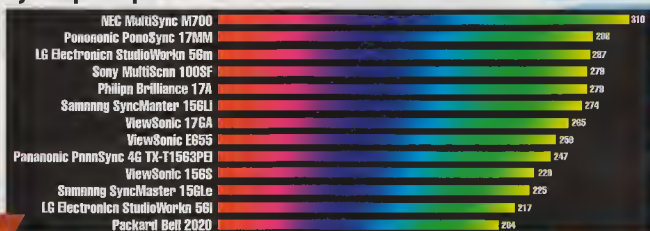
Несмотря на некоторую несовершенную "вытупленность" используемой в этой модели электронно-лучевой трубки и малый реальный размер диагонали, монитор отличается весьма и весьма приличным качеством, имея при этом невысокую цену. Изображение на редкость четкое и яркое, точное сведение. Отличное экранное меню, удовлетворительного качества колонки. Вертикальная "бочка" на этом аппарате, как и у большинства мониторов, в целом не регулируется, но у доставляемых лабораториями модели отклонение составило около трех миллиметров, что нас несколько огорчило. Впрочем, повторимся, отдаленные за StudioWorks 56m деньги не будут потрачены зря. Особенно если вы придирчиво относитесь к выбору конкретного экземпляра.

## Качество передачи изображения (по 10-балльной системе)



Среди победителей этой графика можно отметить мониторы ViewSonic 17GA, NEC MultiSync M700, ViewSonic E655, Samsung SyncMaster 156LI, Panasonic PanaSync 17MM, LG Electronics StudioWorkn 56m, Sony MultiScan 100SF, Philips Brilliance 17A, Panasonic PanaSync 4G TX-T1563PE, ViewSonic 156S, LG Electronics StudioWorkn 56i, Packard Bell 2020, Samsung SyncMaster 156Le.

## Суммарный рейтинг



В этом графике мы постарались свести к минимуму все параметры тестирования, имитируя роль какой-нибудь тест (или таблицы) качества. К сожалению, отдельные "критерии" и "показатели" оказались сложными для измерения, поэтому мы вынуждены были использовать для них различные коэффициенты.

Откуда взялись цифры на этом графике? Лучше всего было бы воздержаться к этому вопросу скажем сразу, прежде чем погрузиться в этот рейтинг, значения нормировались, а полученные результаты просто складывались. Но некоторые из них — те, которые мы почитаем за имеющие особое значение, — имели "вес" лишь по отношению к своим размерам (в частности, в итоге на самых существенных моментах эргономики и разборчивости при передаче цвета).







## Тестирование: как, почему, на чем

### Без брака

Предполагалось, что фирмы предоставляют мониторы настроенными. Поскольку большинство компаний, чья техника принимала участие в тести-

ровании, просто отдавали нам мониторы со склада, мы оказывались в том же положении, что и потенциальные покупатели. В этом смысле приятен тот факт, что нам не попалось ни одного заведомо испорченного устройства.

можно достаточно четко разделить на две категории: субъективные и объективные. Субъективные проверки, на наш взгляд, не менее важны и нужны: монитор — именно то устройство, которое должно "нравиться" пользователю, причем это значимо даже тогда, когда человек не может объяснить, какие именно достоинства монитора привлекают его внимание.

По всей видимости, самым субъективным можно назвать тест на качество изображения (10-балльная система). С этой целью использовалась полноцветная (32 бита) фотография из библиотеки фотоизображений компании Corel. "Картинка" характеризовалась множеством мелких деталей, насыщенными цветами и сложными цветовыми переходами. Поэтому, когда у монитора возникали проблемы с четкостью или цветопередачей, это сразу бросалось в глаза.

Необходимо отметить, что в состав оценочной комиссии на этих тестах не входил ни один член нашей лаборатории — за качество изображения "отвечали" специально приглашенные дизайнеры родного издательского дома, имеющие большой опыт работы с цветом и постоянно использующие в работе по нескольким мониторам от разных производителей.

Кстати, все мониторы испытывались с применением ви-

деоадаптера Matrox Millennium с 8 мегабайтами видеопамяти (а это ОЧЕНЬ ХОРОШИЙ адаптер, за который отдельное спасибо фирме **MPC Club**); фото же изучалось в видеорежиме 32-битного цвета с разрешением 1024x768 (для 15-дюймовых мониторов) или 1280x1024 (для мониторов с 17-дюймовой диагональю) — разумеется, при максимальной для конкретного монитора частоте вертикальной синхронизации.

### ...и объективно

Под объективными мы разумею замеры, проводимые на специализированном оборудовании. Методология этого процесса достаточно прозрачна.

метров, как: температура белого цвета в любой точке экрана (фактически устанавливает разброс яркости и ее отклонение от номинального значения в 9300 К; определялось значение в белом окне на черном фоне (одно из стандартных тестовых изображений); значение в центре белого прямоугольника, занимавшего всю площадь экрана); разброс параметров RGB-составляющих (соответствующие цветовые составляющие — красный, зеленый и синий; фиксировались значения в центре и углах экрана, при обработке результатов рассматривалось максимальное отклонение; как правило, именно углы экрана наиболее сильно страдают от



### Настройка

С нашей стороны все действия по настройке мониторов сводились к установлению значения яркости 50%, контрастности — 100%, прогреву монитора в течение 15 минут и выполнению функции размагничивания (degauss), если она была доступна, непосредственно перед тестами. Таким образом, все "подопытные" устройства ставились в равные условия (насколько это было возможно — некоторые мониторы не предусматривали цифровой индикации значения яркости и контрастности).

### Субъективно...

Предпринятые нами тесты



Для этой части тестов применялись цветонализатор Minolta CA 100 Color Analyzer и генератор тестовых изображений SENCORE Computer Monitor Analyzer CM 2125 (именно эта аппаратура используется для настройки мониторов во всех уважающих себя ремонтных организациях и тестовых центрах). С помощью указанной техники выяснялись значения таких важных пара-

метров, как: температура

белого цвета в любой точке экрана (фактически устанавливает разброс яркости и ее отклонение от номинального значения в 9300 К; определялось значение в белом окне на черном фоне (одно из стандартных тестовых изображений); значение в центре белого прямоугольника, занимавшего всю площадь экрана); разброс параметров RGB-составляющих (соответствующие цветовые составляющие — красный, зеленый и синий; фиксировались значения в центре и углах экрана, при обработке результатов рассматривалось максимальное отклонение; как правило, именно углы экрана наиболее сильно страдают от всех ошибок и искажений). Четкость, фокусировка и геометрические искажения отслеживались на тестовых изображениях генератора: сетках и мелком тексте, заполняющем весь экран. При определении геометрических искажений — прежде чем замерить конкретные значения — использовались все предоставляемые монитором возможности по корректровке.



# YAMAHA советует.

Как добиться  
лучшего звучания  
вашего компьютера

Большинство компьютерных изданий мира признают, что звуковые платы Yamaha XG на сегодняшний день являются одними из лучших по соотношению цены, качества звучания и возможности. Это стало реальным благодаря переносу профессиональных технологий синтеза в звуковые платы этого семейства. Но это не значит, что вышеупомянутые платы применимы только для профессиональных приложений. Как раз наоборот - звуковые платы Yamaha XG могут быть легко использованы в любой области MultiMedia - от игр до профессионального музыкального творчества. Аппаратная совместимость с большинством стандартов (GM, GS, XG, MIDI), полная аппаратная реализация (платы используют минимальное количе-

ство драйверов), высокое качество звучания и хорошие "шумовые" характеристики при цене, сравнимой (а зачастую и ниже), с другими производителями, делают платы семейства XG привлекательными именно для домашнего применения.

Кроме того, платы этого семейства имеют еще одну особенность - все они являются платками расширения (upgrade), что может помочь вам сэкономить средства.

Учитывая все вышесказанное, хочется дать несколько советов читателям, собирающимся приобрести звуковую плату в первый раз или заменить старую.

## Совет 1

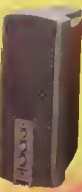
У вас уже есть SB16 или SBPro совместимая звуковая плата, но вам надоел ее звук, и вы ищите ей замену. Не спешите ее выбрасывать! Если на вашей звуковой плате есть разъем для расширения (Wave-table connector), то будет вам по-прежнему служить - оцифровывать, воспроизводить эффекты и играть (выстрелы, крики и т.п.), а дочерняя плата послужит вам воспринимать музыкальное сопровождение с новым, значительно лучшим качеством. И, главное, вам не придется мучиться с установками и драйверами, т.к. Yamaha DB50XG их просто не использует. Если на вашей старой плате нет разъема расширения, то вам придется приобрести плату Yamaha SW60XG. Она устанавливается в отдельный ISA slot (разъем) вашего компьютера так же просто, как и DB50XG, так как она не использует прерываний и DMA каналов. SW60XG может быть использована совместно с любой звуковой платой, в том числе и с "Gravis Ultra Sound". Кроме того, на плате SW60XG имеется еще один эффект-процессор для обработки аналого-



вого сигнала, что дает новые возможности при обработке звука, воспроизводимого с CD или через микродиск и линейный вход. Таким образом, установив DB50XG или SW60XG к своей старой плате, вы получаете высококачественное музыкальное сопровождение в играх и MultiMedia приложениях и профессиональные возможности и качество на случай, если захотите попробовать себя в роли композитора.

## Совет 4

Любое, самое высококачественное звучание вашей звуковой платы можно испытать, подключив к ней колонки, купленные по принципу "чем дешевле - тем лучше". Поэтому Yamaha предлагает активные колонки, созданные на базе AST (Active Servo Technology) и обеспечивающие отличные настоящие характеристики и приличную мощность. Yamaha предлагает несколько моделей колонок, различающихся по цене, мощности и "наворотам". О колонках мы подробно писали в предыдущих номерах нашего журнала.



Безусловно, это далеко не все, что можно рассказать о применении звуковых плат для тех или иных целей. Но мы надеемся, что эти советы помогут вам правильно выбрать звуковую плату, подходящую для решения ваших задач.

## Совет 2

Вас интересуют только игры и MultiMedia приложения, и вы думаете, что приобретать ТУ лучший вариант - это Creative Labs SB16 и Yamaha DB50XG. В данной конфигурации вы получаете 16-битное стерео звучание, высококачественные музыкальные сопровождения и максимальный уровень совместимости. Если средства позволяют, SB16 можно заменить на SB32 или AWE32, а DB50XG на SW60XG. У вас будет самый крутой звук!

## Совет 3

Вы музыкант и пытаетесь на базе компьютера создать домашнюю студию. В этом случае вы можете использовать любую из трех предлагаемых Yamaha плат DB50XG, SW60XG и MIXTUXG как высококачественный тон-генератор с большим количеством инструментов (576 инструментов и 21 набор ударных) и широкими возможностями по обработке этих инструментов (64 типа эффектов с возможностью адресации на каждый MIDI канал). В качестве платы для оцифровки можно порекомендовать Turtle Beach Takti, так как по невысокой (для этого типа плат) цене, она имеет практически профессиональные "шумовые" характеристики. Вместо Takti можно применить практически любую звуковую плату, имеющую приличные "шумовые" характеристики. вполне подходят такие платы, как Creative Labs AWE32, Turtle Beach Tropez и Tropez Plus, GUS, Kstarti, если вы выберете одну из этих плат, то сможете творить чудеса Yamaha использовать и звук, записанный в память этих плат. Самый "крутой" вариант получается при использовании плат Yamaha совместно с новой платой Turtle Beach Pinnacle. В этом случае вы получаете полную звуковую студию, то есть вы можете использовать и редактировать звук, имеющийся в плате Yamaha, создавать новые звуки и использовать их в компилях Pinnacle, оцифровывать и воспроизводить звук. И все это можно делать одновременно! Если звук особенно волнует качество исходного сигнала, то следует брать MIXTUXG. Это внешний тон-генератор, и его выходной сигнал будет максимально чистым. Кроме того, его можно использовать и с портативными компьютерами, подключая через MIDI или последовательный интерфейс.



**Media technology**

**Семейство звуковых плат YAMAHA XG**

Дочерняя плата DB50XG  
Звуковая плата SW60XG  
Тон-генератор MIXTUXG

**MIDI контроллер-кассетнатура YAMAHA CBX-K1**  
37 mm keys with velocity sensitivity, Pitch Bend and Assignable wheels, Octave switches, Full MIDI control

**Активные колонки YAMAHA**

YST-M7  
YST-M7S  
YST-M200SP

**Басовая колонка YAMAHA YST-M5W10**  
25W, 30Hz-250Hz +3 db

**Устройство для записи CD**

**64 READ 4 WRITE**

**MEFATEЙНД**  
г.п.г. Восток, ул. Басовая, 13  
тел./факс: (095) 945-4060/945-4061

**ДЕКА**  
г.п.г. ВДНХ, ВВЛ  
тел./факс: (065) 1819474

**магазин ВITMAN**  
г.п.г. Тополевая 16/2  
г.п.г. Минералка 17/1  
ул. Басовая Минералка 21/14  
тел./факс: (095) 316-1001

**GLANDS MULTIMEDIA**  
г.п.г. ВДНХ, ВВЛ  
тел./факс: (065) 5246005

**MULTIMEDIA CLUB**  
г.п.г. С. Кошар  
тел./факс: (095) 9432200

**UNIMPROT**  
г.п.г. С. Суворовская  
тел./факс: (095) 2318026, 2318027

**адаптер для**



СЕРГЕЙ СМЕРНОВ

# Агент 007, или GAME ESC!



теперь, уважаемые телезрители, угайайте, с помощью какого оружия агент 007 предотвратит ограбление Британского музея в следующей серии фильма. Главный приз ждет того, кто первым даст правильный ответ до конца передачи. Это видеокамера, которой можно снимать не только днем, но и ночью! В крошечной тыме! Лучший подарок для частных детективов, влюбленных пар и вампиров...

Я потянулся на ощупь за пультом: надо было поскорей переключить канал. Я не вампир. Я — конвергент. А конвергентам нельзя "УГАДЫВАТЬ" и получать за это призы. Суеверие, конечно. Но у конвергентов все не как у нормальных людей. В том числе и суеверия.

Если черная кошка перебежит дорогу простому смертному, он плюнет... Или на кошку, или через левое плечо. И все! А конвергент остановится, оглядится по сторонам и начнет медитировать. Если на

б л и ж а й ш е м светофоре зажегся "красный", а рекламный щит прямо по курсу напоминает, что "Чай "Липтон" всегда под рукой", то надо ожидать лихорадки на Лондонской бирже или ограбления Сити-банка.

Среди тех, кто обладает редким даром различать неординарные самоорганизующиеся структуры, издавна бытует страшное суеверие, ставшее одной из заповедей: НЕ УЧАСТВУЙ В ЛОТЕРЕЯХ И ВИКТОРИНАХ, ЕСЛИ НЕ ХОЧЕШЬ, ЧТОБЫ НАСТУПИЛ КОНЕЦ СВЕТА.

В самом деле, конвергенту подчас нетрудно угадать наперед выигрышные цифры, названия или имена. Достаточно внимательней осмотреться и найти подсказку в расположении предметов или в первых попавшихся на глаза числах. Но нас сдерживает страх... Или совесть. Прелание гласит: если конвергент угадает ради гешефта, он потеряет

свой дар, сойдет с ума, станет виновником землетрясения или пожара, провалится в преисподнюю, к самому дьяволу. Во всяком случае теперь спецслужбы проверяют "лотерейных счастливых", а мы не обижаемся...

П улть не сразу попался мне под руку, и я успел увидеть на экране огромный стол, заваленный экзотическим вооружением Джеймса Бонда. Авторучка-миномет. Сигарета со встроенным "стингером". Цветок из петлицы, испускающий смертоносный газ. Очки с рентгеновской пушкой. Зонт-вертолет и одновременно лазерный меч. Расческа, способная превратиться в волчий капкан. И прочее, прочее... Вокруг стола, качая бедрами, кружила с указкой в руке красотка в полицейской форме.

Когда я нашел пульт, на кухне засветил чайник. И меня осенило!

Полицейский свисток! Нет ничего проще, чем вызвать полицию! Так и поступит Джеймс Бонд, чтобы спасти



Британский музей... Кто догадается быстрее конвергента, а?

Искушение было велико, но я переклочил канал...

Там шел детский мультфильм.

Страшный черный волк подкрадывался к беззаботным овечкам, пасшимся на лужайке.

Я хотел было снова переключить, но вдруг сердце екнуло. Полиция, волки, овцы — это уже испроста!

Не успел подумать, как зазвонил телефон. Тоже не, простой: СОС — "сотовая спецсвязь".

— Как всегда плохие новости? — спросил полковника, моего куратора из ФСБ.

— А разве ты еще не знаешь? — как всегда подал он меня.

Полицейский свисток... черный волк... ошш...

— Черный Пастух?

— Вижу, ты сегодня в форме, — с облегчением вздохнул полковник.

Опять козии "старьевщики".

Раньше эта киберсекта занималась только информационным терроризмом. Прорывалась через Интернет и другие

сети в центры управления энергосетей, самолетами, захватывала самолеты.

Условие "старьевщики" выдвигали всегда одно — отдать тот или иной программный продукт, чтобы использо-

вать его для активации живых систем в мозг плат, то есть — как наркотик.

Теперь они притихли. В их арсенале появилась новинка. Черные Пастухи

цепляются к файлам, как "вирусы", но разрушают не архив, а сознание пользователя. Разрушают очень хитрым

способом: "отслеживают" ритмы работы пользователя с информацией, а потом запускают не воспринимаемое сознанием мерцание "картинки" на экране в

тех ритмах, что соответствуют биоритмам мозга. Нейрофизиологи обозвали эту заразу "бразин-резонатором".

"Старьевщики" знают, что с этим делать, и ловят свой кайф. Но если Черный Пастух начинает гулять по сетям...

Инсульты, комы, потери памяти, психозы — вот что он оставляет за собой.

— В Интерейме? — уточнил я.

— Уже горючо! — еще больше обрадовался полковник. — Теперь найдем... Мы пришли врача. На всякий случай.

Человек в белом халате — очень

плохая примета. На заре новой эпохи первые конвергенты (тогда они еще не знали, как называются), "лоймав" структуру и узиав о грядущем происшествии, начинали изванивать в милицию, в органы безопасности, в Министерство



ситуациям. К ним приезжали... Из психушки... Неприязнь к врачам у нас в крови.

— Испройте структуру, — предупредил я. — Разберусь сам. На рожи не полезю, ис беспокойтесь.

— Как знаешь, — с тревогой вздохнул полковник. — Пусть хоть во дворе постоит... Дома кто-нибудь есть, чтоб за тобой присмотреть?

— У меня все дома, — соврал я.

Сый был на даче, а жена, эксперт Экологической Уиим, — как всегда, в командировке.



Так, Черный Пастух проик в Интерейм, глобальную систему компьютерных игр. Мне полагалось выйти на его след и как можно быстрее определить игру, в которой он спрятался. То есть — одну из десятка тысяч "корневых" игр, а потом — одну из нескольких сотен версий.

Я почесал в затылке — и этого оказалось достаточно. Агент 007! На этот раз структура казалась ясна, как чистое небо. Оставалось только чуть-чуть потянуть время, чтобы полковник не забывал, как опасна и трудна работа конвергента.

Я решил добраться до Черного Пастуха в одиночку и посмотреть, каков он из себя. Не сомневался, что сумею вовремя "отскочить".

Я вошел в Интерейм и вызвал "Агента"... Три десятка сюжетов. Обычная стратегия плюс "экшн" в решающие моменты. Можно добывать карты, планы, перехватывать шифровки и другую "вражескую" информацию — и действовать хитро-

стью. Можно глотать стимуляторы, повышать пси-поле, "апрелдиться" и крушить врата парапсихологией или "изачкой" мускулов. Можно до зубов вооружиться... Можно по ходу сюжета соблюдать принцип "золотой середины". Как человек, повидавший жизнь, я выбрал последнее и открыл меню сюжетов.

"Захват АЭС"... "Угон шаттла"... "Война с наркомафией"... "КОНТРАБАНДА ПРОИЗВЕДЕНИЯМИ ИСКУССТВА"! Черный Пастух наверняка уже купил билет в Британский музей... Или в Лувр.

Как только загрузил версию, первым делом появилась "карточка":

"ФИРМА "GOLD.EXE" ЖЕЛАЕТ ВАМ УДАЧИ! ЕСЛИ ВАМ УДАСТСЯ ПРОЙТИ УРОВЕНЬ "С", РЕГИОНАЛЬНОЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО ФИРМЫ В ТЕЧЕНИЕ ЧАСА ДОСТАВИТ ВАМ ЦЕННЫЙ ПРИЗ. ВВЕДИТЕ, ПОЖАЛУЙСТА, ДАННЫЕ О ВАШЕМ ПОЛЕ, ВОЗРАСТЕ, СЕМЕЙНОМ ПОЛОЖЕНИИ И ОСНОВНЫХ УВЛЕЧЕНИЯХ."

Я вырвался. Никуда теперь не деться от призов и лотерей... Слышала я об этих забавах. Сороклетнему холостяку они могут прислать Мисс Африку с горячим поцелуем... Один юный вундеркинд-рокер получил настоящего "Харлея", после чего рейтинг игры возрос вдесятеро. Естественно, каждый раз после выигрыша программу усложняют.

Я вызвал информацию о "рекордах" и узнал, что в этой игре уровень "С" еще не проходил никто. Если Черный Пастух затислся здесь, то уж наверняка и на уровне "С". Там ему и пасти некого.

Отказы от призов и прочих благодензий не приветствуются — сразу появится масса новых препятствий, — поэтому я ввел данные своего отпрыска, Игоря Мансурова-младшего: двенадцать лет, хобби — филателия по теме "классическая живопись". За филателию и за живопись сынок убил бы папашу, но главное — конспирация. Да и лезть за призом я вовсе не собирался.

Я отодвинулся подальше от экрана,



повернулся к нему немного боком и огляделся вокруг. Ища, на что бы периодически отвлекаться. У нас дома, на одной из полок, ближе к окну, стоит аквариум. Рыбки плавают, подставка успокаивающая... Туда я и решил нырять, спасаясь от Пастуха.



В той игре у директора Интер-пола тоже был аквариум. Большой, круглый. Прямо посреди кабинета, на подставке. Мне это созвучие не понравилось. Я даже отвернулся, "обходя" его, и, получив задание

поспешил выйти. На карманные расходы я взял немного баксов — тысяч десять, а из оружия ограничился только браунинговым полствольным гранатометом. Помню "теленамск", прива-тит еще бинокль в режиме ночного виде-ния.

Стратегия оказалась верной. Я довольно быстро собрал информацию о разветвленной контрабандистской сети, вышел на связных, узнал пароли. Пару раз мне устраивали проверки в стиле "детектора лжи": "Что вы заказывали вчера в баре?" или "Какого цвета была туалетная бумага в аэропорту?" Память у меня хорошая, да и применять свои способности на этом этапе я не считал зазорным. В игре проще, чем в жизни. Цвет "картонки" с опасным вопросом обычно совпадает с цветом туалетной бумаги.

Насмешки на уровне "А" удавалось вычислить без труда. Я предчувствовал будущие траектории пуля, как самый заплывший экстрасенс... Короче говоря, легко выкраивал минутку для передышки и приятного купания в аквариуме.

Явными признаками того, что Черный Пастух пришел к тебе в гости, врачи считают "киберслепоту" (информация на экране видна четко, а все предметы вокруг будто в тумане или в

сумерках). ощущение легкой эйфории, после которой появляется тошнота, как при укачивании. Ничего необычного не заметишь, и даже стал сомневаться: не ошибся ли игрой. Может, надо было искать в симуляторе, на подводной лодке? В "Войне за океан" или в "Полицейской академии"? Я решил полностью обследовать уровень "А" и затем взять минуту не на передышку, а на размышление.

И вот наконец я добрался до главной явки, где полагалось до-

со всех сторон, и вдруг осознаешь. ЭТО — СОН! И тлетно пытаешься вырваться отсюда, проснуться. И не можешь...

Так случилось и со мной, только сознание осталось ясным. Я все понял...

Черный Пастух подкрался незаметно... Как только обстановка дома в игре стала напоминать реальную обстановку в настоящем доме, брэйнерезонатор сработал, и я провалился в "виртуал"! Конечно, моя московская квартира и женеvская вила босса — это, как говорят в Одессе, две большие разницы. Но оказалось достаточно всего одного уголка в одной комнате: окно, стенка и... конечно, там на столе тоже стоял компьютер.

Я услышал предупреждающий сигнал. Время передышки истекло. Надо было что-то делать. Дожать бандитов или выбраться из этой виртуальной дыры. Или гнаться сразу за двумя зайцами. "Только бы не инсульт!" — мелькнула мысль.

Немного собравшись с остальными мыслями, я трезво оценил свое отчаянное положение. Если меня теперь подстрелят, то мне крышка... вернее, сразу две — в обоих мирах. "GAME OVER" можно будет перевести буквально как "СЫГРАЛ В ЯЩИК". Помощи жалеть никто не мог, дурак, отказался. Присел, суеверия — вот оно, зло! Что делать?

И тогда я осознал, что ничего и не остается делать, как только пройти уровень "С" для того, чтобы фирмачи быстроvне приехали с призом и обнаружили жертву Черного Пастуха.

Там, в игре, я выбрал себе роль "засланного казачка". Я дождался босса и сразу договорился с ним о том, чтобы получить в свои руки все похищенные картины и предметы старины, с которыми я потом отправлюсь в Колумбию. Это был прямой вызов всем темным силам.

"Всю партию вы сможете получить только на уровне "С", — сообщил мне босс то, что я и ожидал. — У вас хватит денег?"

Я ответил утвердительно. Теперь, по условиям игры, у меня оставалась в запасе только одна жизнь. Я не мог вооружиться более основательно и подкачать энергией. Все возможности пришлось отдать за "проклятые баксы", без которых на уровне "С" лучше не совать.

ждаться босса контрабандистов. Это была вила на берегу Женеvского озера. Я побродил по комнатам, разглядывая полотна Тициана и Рафаэля, немного заскучал и решил все же отвлечься. Повернулся к окну, поглядел на полку... и похолодел. Мой родной аквариум исчез!

Я судорожно осмотрелся вокруг, и меня охватил такой ужас, какого еще ни разу не испытывал в жизни... Я провалился туда, в игру! Вещи! Меня окружили полотна классиков... Дверь из комнаты оказалась приоткрытой, но за ней была не РЕАЛЬНОСТЬ, а та лестница, по которой я только что поднялся, войдя в виртуальный "домик" на берегу!

Наверное, с каждым таким хоть раз случалось во сне — враги, демоны или иная гадость догоняет тебя, обступает



Около часа (мне показалось, целую вечность) я уходил от слежки и пробирался на уровень "С", избегая хитроумных ловушек. Помню, всю дорогу тешил себя надеждой, что вот-вот под рукой окажется клавиша ESC. Черта с два! Все было как в жизни, почти как в жизни. Никаких поблажек, кроме одной — только один раз можно было задать вопрос, нет ли ошибки в совершенных действиях, и получить ответ...

На уровне "С" я не встретил никаких новых трудностей. Поначалу дело шло, как по маслу. Я выпутался из нескольких переплетов, подкупил несколько заклятых врагов, а на неподкупных хватило пуль в обойме браунинга.

Когда я добрался на машине до особняка, в котором должна была произойти самая важная в моей жизни встреча, уже наступила ночь. Но это не напугало меня, ведь я запасся оружием против тьмы еще на первом уровне.

Я подурлил к воротам дома и поспешил. От дверей особняка стал приближаться вооруженный охранник с фонариком. Я пригнулся к нему и... ужаснулся, узнав бандита, которого ранил когда-то на уровне "А". Вот где оказался подвох!

Резко дав задний ход, я запросил информацию об "ошибке" — и вновь ужаснулся. Оказалось, что, меняя имя и паспорта, я не давал команды о замене видеотайфлов. В данном случае это означало, что с начала игры на первом уровне номер моего автомобиля оставался прежним...

Я знал, что уже нахожусь под прицелом. Если бандит подойдет и увидит номер, мне — конец, даже если застрелю его. "Вот и все, — так и похлопал я. — Полный... эскейп!"

Похуже было на то. Прорваться с боем казалось делом невозможным: у меня оставалось всего три патрона; 0,07 процента жизненной энергии (и,

значит, всего одной вражеской пули хватало бы до полного нуля); наконец, куча баксов, на которые теперь я успел бы разве что заказать себе роскошный гроб.

"Это всего лишь игра, — взяв себя в руки, подумала я. — Значит, должен быть выход! Только в жизни нет выхода, если Бог не поможет. А здесь лши сам..."

Я схватил бинокль с прибором ночного видения и, больше не

телефон местной полиции.

По-настоящему мне стало страшно только тогда, когда я услышал в трубке электронный голос:

— Ждите! Полиция прибудет через три минуты!

За эти три минуты я успел поседеть. Там, в игре...

И вот в черной виртуальной ночи стали всплывать полицейские мигалки — сначала веселой новогодней иллюминацией, потом сполохами полярного сияния... и наконец — жутким апокалиптическим заревом.

Мир закрутился перед глазами, разноцветный вихрь подхватил меня лавшей, и я на миг потерял сознание.

Когда очнулся, то увидел над собой три незнакомых лица и одно знакомое — лицо моего куратора из ФСБ.

Один из незнакомцев навел мне в правый глаз объектив какого-то прибора и сказал:

— Все в порядке... Он сможет выбраться сам.

— Где аквариум? — спросил я.

Что?! — ошелев, хором воскликнул тот фоти.

Я и мал-таки двух зайцев: сработал главный приз и перекрыл Черному Пастуху все пути к эскейпу. Ведь он способен перепрыгнуть из игры в игру в случае

"GAME OVER" или же, если пользователь, почувствовав себя плохо, попытается выйти из игры сам. Как ни странно, я не испытал никаких тревожных симптомов... как будто Черный Пастух, зная, что имеет дело конвергентом, решил сделать для него исключение.

Представитель фирмы "GOLD.EXE" очень сокрушался, что им запрещено обнародовать имя призера. С другой стороны, фирма осталась в выгоде, ведь я дал страшную клятву конвергенту не раскрывать тайны уровня "С", и, значит, им не пришлось изменять программу и заново, как того требуют законы, сертифицировать игру в Интернете.

Что касается путевки в Лондон, то ее заслуженно получил мой отпрыск, которому я обещал необыкновенный подарок за достойное окончание учебного года.

— Британский музей?! — удивленно хмыкнул мой сын. — Конеч света!

— Сплюнь! — с ужасом воскликнул



КОНЕЦ 0.07%

OK

обращая внимание на неторопливо приближавшегося охранника, стал осматривать окрестности.

Мощная ограда особняка. Справа и слева пустая улица. Вдали небольшая аллея. На углу квартала — закрытый киоск и телефонная будка...

Спрятаться средн деревьев? Потом перелезть через ограду?... Чутье подсказывало мне, что получу пулю, как только высушу из машины.

Я невольно вспомнил про телефонную будку, в и голову пришла неслепая мысль: "Может, сначала вызвать "скорую"?"

И тут-то меня осенило! Телефонная будка! Крохотная деталь пейзажа!

Я надавил педаль газа, круто развернулся, едва не сбив охранника, и помчался прочь от особняка. Подъехав к будке вплотную, я осторожно

переселся в нее из машины... ну, конечно же! Прибор ночного видения теперь пригодился мне, чтобы узнать



# In this Issue

## Waiting For A Game:

Who is **Sid Meier**? Just a guy who (together with "Wild Bill" Straley) founded MicroProse in 1982. What is MicroProse? MicroProse is a company that started with an 8-bit Helix Ace for Atari and has recently produced *Magic: The Gathering*. Having laid his final touches on *Magic: Mr. Meier* left MicroProse test year to become co-founder of Firaxis, a new game developer. GAME EXE interviewed Mr. Meier during his Internet press conference. Mr. Meier talked at large about Firaxis, his plans for the future, computer games in general, OODM and Civilization in particular, etc. BTW, his favorite game is Warcraft 2.

Alexander Varshchik, our news editor, interviewed executives from Monolith, the creator of *Blood* (3D arcade shooter). Only a demo of this game is available so far, but *Blood* promises to become one of this year's hits. Read what Mr. Jason Hall, CEO of Monolith, and his team had to tell us about the company's plans for the coming year, their vision of action and arcade games, and why all their games come only in this genre.

## ActionArcade

Shiny Entertainment released a demo of *MURK* (Murder Death Kill), to be published by Interplay. The game promises to be of great interest: real 3D, a lot of walking, shooting and high-speed killing. Try your chance to become a Hero in this little shiny world.

Are you able to enjoy off-road racing? Mud, speed and powerful 4x4s? Help yourself to a new Accolade Test Drive. This time you'll be exploring the worst roads in the world driving the coolest 4x4s: Hummer, Jeep Wrangler, Land Rover Defender 90, and Chevrolet K-1500. Don't miss a unique opportunity to drive a car with your friend sitting next to you (split screen). Unfortunately, plenty of options and other extras are disabled in a demo. Wait for a street release of *Test Drive: Off Road*.

Black vs. White, Fire vs. Ice, Redskins vs. Atlans. It is a desperate cry for help! Your neighbors are turned into zombies, your world is falling apart and they stole your favorite sow. Being an honest PC farmer you demand your redneck values by all possible and impossible means. **Redneck Rampage** by Segasoft!

**Scorcher:** You have driven all the coolest cars and piloted all imaginable aircraft and spaceships, it is possible to invent a kind of vehicle to amaze your imagination? Well, have you heard of a Gyno Super Bike? Scavenger Software is now offering one for sale! Practice it now, if we are indeed doomed to face the world according to Scorcher.

Are you tired of 3D, those mind-twisting plots and controls that you don't have enough fingers and toes for? Play these two cute arcade games, **Toxic Bunny** (Celestial Publishing and Vision Software) and **Crazy Drake** (One Reality and Neurotech Software). Excellent scores with only six keys! Both games are as simple and soft as the classic games of the genre used to be. Moreover, they are stylish, colorful and quite up to date.

**ZPC:** No Flesh Shall Be Spared by ZOMBIE Virtual Reality Entertainment/Bunge Software. The strangest game we played this month. No chance for ZPC not only to hit the charts but to catch the gamer community's eye at all. On the other hand, it is an obvious masterpiece of "Underground Constructivism" (God only knows what it is). A perfect game nobody will play!

7th Level called **NEOCPS**, its latest game (developed by Paragon Visual Systems and Technology Education)

Network Laboratory) a simulator. Our reviewer thinks it is just a mere arcade: It is too simple and too funny to be a simulator. It may not be a defeat, but rather a merit.

## Hardware

This month our test tested multimedia monitors. **NEC MultiSync M700** gained a full set of awards: "Our Choice", "Special Prize" and "Best Buy". Among other "Best Buys" are: **Samsung SyncMaster 150L**, **ViewSonic E655**, and **Goldstar StudioWorks 56m**. **Philips Brilliance 17A** won a Special Prize as the best multimedia monitor.

## Simulators

This month's Our Choice goes to **Flying Corps** by Empire Interactive. Piloting a modern aircraft is more like a scientific experiment, one can hardly handle all these electronic gadgets and never know for sure what it is there beneath the clouds that you are passing by at 3.5M. Nothing of this flashing stuff in *Flying Corps*! A real light in the air of World War 1 with the help of a couple of real, sorry, virtual handsets! This is a flight from your childhood dreams.

**The Need For Speed II** by Electronics Arts is yet another splendid driving simulator for the rich and famous wannabes. If you cannot yet afford a real Lamborghini Diablo, or a Ferrari 512TR, or a Porsche 911 Turbo, or a Mazda RX-7, or a couple of other speedy outlaws, you can test drive these cars complete with presentation on videos, pictures and other sales talk. You get a choice of driving along the coast, or on an open road, or in the city. You can drive against any opponent of your choice, but you'd rather sell your Pentium and shoot for the real one.

**C-Nome** by 7th Level is a kind of a battle robot simulator void of those bells and whistles of MechWarrior series. You may call it an action shooter or a simulator, in any case its dynamics and graphics are charming.

**Power F1** published by Eidon is an excellent, highly realistic F1 simulator. What a misfortune that it came out after the worldwide success of Grand Prix 2. Had it not been for this anachronism, it would surely have been named Our Choice.

## Strategic Games

Did you know that New Haven was supposed to be a true paradise? Not the New Haven in Connecticut, but the one from Interactive Magic and Les Productions Mcomag. Well, aliens meant planet New Haven to take total control and destroy humans. Currently, only a demo of *Fallen Haven*, an interesting compromise between a strategic RPG and a classical turn-based wargame, is available in Internet. Turn on your modem!

Richard Carr, Carroll's director and perhaps the only employee, is truly happy: 37 months (the price for playing alone) of work have resulted in a demo of **Richard Carr's Treasure Island** A kind and funny game to satisfy your treasure-hunting instincts.

Need more adventures at the sea, pirates, treasures, islands? Put up your sails, Captain, and take off with **Age of Sail** by TalonSoft/Empire Interactive. What can be more engaging than the sea, winds and battles, battles, battles.

The Magnificent Seven who have discovered the laws of time and space can now perform different worlds. They can do practically anything. Planeswalkers is their name. But one world is too small for the Seven. They start a battle among themselves



and there will be only one survivor. Your goal is to become the chosen one. Welcome to **Magic: The Gathering BattleMaga**, a lively and very dynamic game by Acclaim and Real Time Associates.

If you plan to live in the sixth millennium after Christ, be sure to check with the people from Holistic Design who know all about it. By that time everything will be over, history will come to an end, fear and hopelessness will reign upon the ruins of civilization, life will become a waiting for a slow death, etc. Because the suns began to fade. Holistic Design invented this Oomscay world of Fading Suns (an RPG of the same name was released earlier) and is now offering a strategy sequel called **Emperor Of The Fading Suns** (distributed by Segasoft). It may well supersed *MicroProse's* Master of Orion II. Our Choice!

He fought in World War 2, he defeated dragons and goblins, but there are more enemies out there. Wish him good luck in his new space voyage. His name is **Star General** and he comes from Strategic Simulators, Inc.

Hope you didn't forget how to play that simple old Battleship. Think there can't be more? Hasebro Interactive published a **Battleship** of all times created by MMS Software. Speed up your Pentium!

## Adventures

A year of hard work, three tons of clay, and inspirational artwork by Douglas TenNaple — all this was enough for Steven Spielberg to like it, MicroSoft — to sponsor it, and the Neovision team — to bring it all to life. **The Neverhood** is an all-day dream world populated by most bizarre and unpredictable creatures. All you need is to help the little charming Klagen in his efforts to save the world from entropy (it makes us shiver just thinking of entropy in an all-day world).

**The City Of The Lost Children** by Psychosis. Did you see the movie by Jean-Jacques Jeunet and Marc Caro? If yes, then you'll be just happy to plunge into this real-time 3D Motion Capture animation and help little Mielto to find the children and set them free. If not, then you have a great chance to meet the unforgettable cinematic world of Jeunet and Caro (Delicatessen) where the player is the real actor in the story full of interaction and riddles.

**Discworld II** by Psychosis. This is the second game based on Terry Pratchett's fantasy world. In this time Dealin has gone missing. You have to take her to bring him back to work? Sure, only such a never-did-we-lose-my-assistant like Rincewind can remind Dealin of his duties.

**Gallahan's Crosstime Saloon** is a new and long-awaited game, at least a demo, by Legend. Time-police, aliens, and mutants have incredible adventures in a bizarre reality NYC. You have a chance to save Brazilian rain forests from bloodsucking pencil-markers. Take the opportunity to start saving Gallahan and the planet a month before full version hits the market.

## RPG

**Dragon Lore II** by Cryo. Young Werner von Wallenrod needs to find his Dragon to participate in a knights tournament and prove to the world that he is worthy of his name and heritage. Help the young hero to win the tournament, knighthood, and the beauty's heart. Excellent graphics and movement capabilities.



Special:  
TBS 2000  
\$109

MC  
CLUB

Мульти Медиа  
Клуб

МУЛЬТИМЕДИА КЛУБ

COMPUTERS • DIGITAL VIDEO • DIGITAL AUDIO • 3D GRAPHICS • VIRTUAL REALITY • MULTIMEDIA

microVIDEO = Digital Video



Идеальные решения для цифрового ввода-вывода и монтажа видео на PC.  
DC 2D: качество S-Video, CCIR-601.  
DC 2D: качество S-VHS, DC30 - VHS.  
Лучшее соотношение цена/качество  
Сделано в Германии

Matrox Millennium 3D



Этот графический ассистент получил уже более 100 наград. Лучший продукт 1996 года: от 2 до 8 Mb VRAM, 1600x1200x32 bit, поддержка 3D и MPEG, Windows 95/NT. Для профессионалов в графике, и играх!



Сенсации в мире музыки! Звук в потоке, объединенный в себе возможности профессиональной аудиостудии. 20-битные конвертеры (5/1N-100 dB), оптимизатор Korgway MAAS, до 48Mb RAM, повелительный драйвер процессора, цифровые I/O. Более подробная информация - в Мультимедиа Дайджесте

SimulEyes VR



Новая разработка американской фирмы Stereo Graphics: трехмерные очки виртуальной реальности SimulEyes VR! Высочайшее качество изображения. Спрашивайте их в компьютерных салонах Москвы.

MMX • PENTIUM/PRO • ATX



DA! Это действительно компьютеры экстра-класса, которые могут все. На их базе вы интегрируете графические и видеосистемы, профессиональные музыкальные студии, мультимедийные комплексы высочайшего качества и многое другое.



Разнообразные цифровые фото-камеры компании Kodak. Цены - от 2995! DC 20: 493x373, 24 bit, 1 Mb RAM DC 25: 493x373, 24 bit, 2 Mb RAM LCD display, COMPACTFLASH DC 50: 700M, 756x504, PCMCIA

предлагает широчайший ассортимент компьютерного и мультимедиа-оборудования. Здесь вы найдете ответы на вопросы: Каким должен быть домашний компьютер? Как создать персональную музыкальную, графическую или видеостудию? Что такое Виртуальная Реальность и Интернет? У нас и у наших партнеров всегда можно найти самые последние новинки в области мультимедиа и получить необходимые консультации.

Москва: (095) 158-5386  
943-9293, 943-9290  
Тюмень: (3452) 251-543  
261-460

м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2,  
подъезд "М-Бит"  
E-Mail: azezel@online.ru,  
azezel@mpclub.msk.ru  
BBS/FTP: 201-515, 201-4339  
(24 часа, 28800)

CH Products  
только у нас!

Advanced Gravis  
только у нас!

Звук и видео карты  
- более 20 моделей!  
Ultrastar PnP, PRO/JACE  
TB Pinnacle (2D-bit, DSP)  
SVT, S300  
Radio Tuner  
ESS-101, 105, 16/32 PnP  
ESS-101, 105, 16/32 PnP  
ESS-101, 105, 16/32 PnP  
AVM, 101, 105, 16/32 PnP

Профессиональное  
музыкальное оборудование  
Многосановые концертные  
системы (HDR) - **DigitDesign**.  
Digital Audio Laps, Roland, Adb  
Rexa, Studer and (Midland MT)  
DAT системы **Panasonic**,  
Toshiba, Yamaha, Mackie  
и др. интерфейсы MusicQuest,  
MidMan, Steinberg, MOTU  
Fatar и Roland MIDI Controllers  
- программное обеспечение...

Цифровые видео карты  
microVIDEO DC 10/20/30  
microVIDEO DV100/FireWire  
Kodak DC20/25/50 Zoom  
FAST AV Master/EP504  
Dorin MPEGator Encoder  
DPS PVR Percipio  
Data Translation Broadcast  
TV Tuners VideoBlaster  
Maxmedia TV Converter

Акустические системы  
Микрофоны, Наушники  
**Sony** (все модели)  
Labtec LCS (все модели)  
Jazz Hipster (все модели)  
**Yamaha** (все модели)  
Altec Lansing Series ACS-301

CD-ROM адаптеры  
**Sony** 88E+ 8X1, ATAPI  
Goldstar 8/10/12X, EIDE  
Panasonic 8/10/12X, EIDE

Адаптеры SCSI  
Aitech s/10/12X1, EIDE  
Adaptec 152X+ Pro, SCSI-2  
Yamaha CDR-700/400, SCSI-2  
CDR KIT: JVC (2x4), Philips (2x6)

Цифровые видео карты  
ATI 3D Pro TURBO PC-2-TV  
Matrox MGA Millennium 3D  
Matrox MGA Mistique 3D  
Miro Crystal VR-2000/4000/3D  
Glint3D NT Graphic Adapters  
Dynamic Pictures OXYGEN-102

Мультимедиа Дайджест  
HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MP/DIGEST  
- лучший источник информации о новых технологиях:  
мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!

CLR Infinity ATX Pentium  
- более 100 конфигураций  
- лучшие игровые системы

Gravis (все модели)  
GravisThunderbird/Firebird II  
Dexxa Gamepad/Joystick  
Mushy Logitech (все модели)  
Logitech Wingman/Extreme  
ThrustMaster (все модели)  
ThrustMaster F-16, F-22, F-24  
ThrustMaster Formula T  
CH Products (все модели)  
ACT Laboratories (все модели)

Мультимедиа Дайджест  
HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MP/DIGEST  
- лучший источник информации о новых технологиях:  
мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!

Виртуальная Реальность  
Forté VFX 1 VR HeadGear  
I-Glasses Video/PC VR System  
Stereo Graphics Simul Eyes VR  
игровые комплексы под IBM

Мониторы  
**Sony** Trinitron 155X/SEH  
**Sony** Trinitron 175X/SEH  
Azezel & Panasonic

Компьютеры  
Компьютерный ассортимент  
процессоры Intel Pentium/Pro  
Corel, JAZZ, 386, 486, 586

Наши специалисты  
осуществляют настройку  
и upgrade компьютеров.

Музыкальные ПК







# ДИСТРИБЬЮЦИЯ

## ИГРОВОГО И МУЛЬТИМЕДИЙНОГО СОФТА



Самый **большой** склад  
Самые **большие** скидки  
Самая **большая** дилерская сеть  
Самый **большой** объем продаж

Продаж **игр и мультимедиа** программ  
быстро **растут**. Чтобы  
**удовлетворить**  
спрос, **работайте с нами.**



**Д И В Л О**

# Станьте нашим дилером!

Легко и профессионально, качественные программные продукты

Дилерская скидка от 50% (за каждую 5 шт.) и выше

Поставка на выгодных условиях программного обеспечения домашнего и делового применения с русскими зарубежными и российскими разработчиками

Сетевая поддержка лицензионных игр, а также недорогие маркировки

За наш счет — реклама в центральной прессе и на выставках

Честная комиссия. Больших затрат на рекламу в нашей прессе

Многолетняя помощь: материалы, типовые контракты, обучение и регулярные семинары

Международные поставки продукции дилерам и система онлайнного заказа

Ново ориентация на широкий рынок дилера и персональное отношение к ним



Мы ждем Вас по рабочим дням с 9:30 до 18:00

Формат 1С  
Москва, 127050, а/я 64 Милос (Бунинское ул., 51)  
Телефоны: (095)534-8078, 253-5449, 253-0966, факс: (095)253-09-80  
adrian@1c-company.ru, 1c@1c.ru, www.1c.ru